
DVD
MHP2G狩猎影象
备 和平行者/口袋妖怪 心之金 魂之银
定价:9.8元
掌机迷
特别策划
你的地盘我做主
第一届游戏吉祥物顶上制霸战
星之海洋的巨大方舟
高达世界的宇宙观舰式
新闻热点
PSP5.55系统破解无望?
DQ之父荣获CESA特别奖
攻略研究
巴哈姆特之血
系统详解/全角色技能/任务模式流程
巨兽弱点与打法/官方公布密码
炙热之魂
系统解说/全武器入手方法
主线流程攻略角色能力解析
勇者斗恶龙9研究
职业和技能分析/宝图迷宫透彻研究
魔王系攻略方法/部分下载任务介绍
最强装备高效获得方法
BLAZING SOULS
ブレイジング ソウルズ


BLOOD of BAHAMUT
ブラッド オブ バハムート
www.bahamut.jp



Contents [目录]

掌机迷
总122期

● 封面 巴哈姆特之血



POCKET GAMER

健康游戏 忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



本期收录游戏	
NDS	口袋妖怪白金汉化版
NDS	牧场物语 风之市集汉化版
NDS	樱花大战 戏剧迷宫汉化版
NDS	巴哈姆特之血
NDS	小小机器人 快乐大扫除
NDS	死神DS4
PSP	真说武士道列传
PSP	超级机器人大战ALPHA
PSP	炙热之魂 加速进化

特别策划 编辑部精心策划各种热门专题!

新闻中心 了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

新作报道 介绍两大主机最新作品详细速报!

攻略战队 最新最完善的游戏攻略一应俱全!

软硬兵团 最权威的软件硬件详细评测!

热作冲击波　当期游戏最详细的试玩报告!

游戏单间　在这里一定能找到最适合你的专区!

PG吧　拉近编辑和读者之间距离的纽带!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

由于对DQ9沉迷的缘故，这次给各位准备了这个游戏的一些心得和研究，还有资料，望笑纳。另外，绫小路这个家伙又回归了，虽然说时隔多日，但腐性未改啊。



零羽推荐给你看

本期的热门游戏不多，所以选择了经典的复刻作《炙热之魂》，为大家奉上全方位的攻略和研究。另外还有特稿，本期的主题是宇宙舰船，希望大家能够喜欢。



八房推荐给你看

本期攻略就是《巴哈姆特之血》了。特稿嘛，最近总是写特稿，脑袋都要爆炸了，所以此次给大家换一个比较轻松的题材。强烈推荐大家玩玩PSP《流行之神3》。



常用游戏类型对照表	
ACT	动作游戏
RPG	角色扮演游戏
ARPG	动作角色扮演游戏
SRPG	战略角色扮演游戏
SLG	战略游戏
SLG	模拟经营游戏
PUZ	解谜益智游戏
RAC	竞速游戏
RAG	音乐游戏
AVG	文字/冒险游戏



谁为日本业界贡献突出？CEDEC2009奖项得主公布



由日本电脑娱乐供应商协会（CESA）所主办的“游戏开发者技术情报研讨会”（CEDEC）预定9月1日–3日在在横滨会场召开，届时将举办五项特别的奖项的发放仪式，目前五个奖项已经决定归属。

CEDEC AWARD的奖项是代表着日本电玩市场的CESA颁布的特殊荣誉，只授予在日本游戏界中拥有极大功绩的人物，可以说代表了日本业界的声音。第一回的奖项授予了任天堂的宫本茂。今年著述奖则授予了平山尚，以及已经故去的石田晴久。本次的特别奖得主是大家都很熟悉的堀井雄二。

除此之外，另外5个部门的受奖提名也已经公布。获奖人/部门与其受奖理由如下。

特别奖 堀井雄二

堀井雄二作为日系RPG的奠基角色，从日系游戏的黎明期就开始活跃，现在也一直活跃在游戏设计的第一线，特别是其代表作《勇者斗恶龙》系列的发展，可以说奠定了日式RPG游戏的基石，堀井雄二可谓居功至伟。

著作奖 平山尚

作者的著作《游戏程序开发前就应该掌握的技术》一书，堪称是日本第一线游戏设计开发人员必读的里程碑式读物。为了表彰其在职位上的活跃，并且鼓励其再接再厉，特颁发此奖。

著作奖 石田晴久（已故）

已故作家石田晴久留给大家的，是包括《C语言》在内的多部技术性著作，这些著作的传入，不仅对日本游戏业，对其他电子工学、软件产业整体亦有很大的推进作用，石田晴久可谓功不可没，故主办方特意给予奖项以示追思。

以下是5个获奖部门的提名：

程序开发环境奖提名部门：

1.在阴影渲染、自主编程等领域，一直冲在“次世代”先端的技术开发小组，Crytek GmbH（Crytek引擎开发小组）

2.成功将扩散光照明技术实际应用于游戏光源应用处理的《索尼克世界大冒险》编程小组（隶属于SEGA公司）

3.将渲染技术灵活开发运用的川濑正树氏（隶属silicon工作室）

4. 拥有目前日本业界最高画质的技术的《小小大星球》的开发小组Media Molecule Limited

5.通过技术实现了（建模）实时变形碰撞以及细腻画面的《旺达与巨像》开发小组（隶属于SCE）

视频艺术奖提名部门：

1.出色地描绘出自然情景的Crysis美工团队（(Crytek GmbH)）

2.将日式描绘手法应用在游戏中，制作了出PS3超华丽《火影忍者–究极忍者风暴–》的cyberconnect2美工团队。

3.将独创的“墨绘”技法成功应用在游戏中的《大神》的美工团队（隶属CAPCOM）

4.通过活用游戏引擎实现生动的实时插入演出的Epic Games cinematics小组(Epic Games, Inc.)

5.以业界最高峰品质著称，拥有独特绘画表现的《小小大星球》开发小组（Media Molecule Limited）

游戏设计奖提名部门：

1.开发了WII FIT等全新类型游戏设计的小组（任天堂）

2.拥有革新性的3D开放性世界构架的游戏《



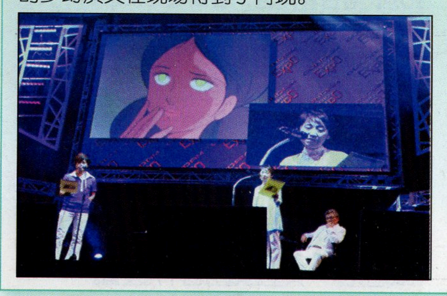
GTA3》的开发小组（Rockstar Games, Inc.）
3开拓了新的用户群，拉动游戏产业发展的《大人的脑锻炼DS》的开发小组（任天堂）
4.将与朋友们交流协作机制充分活用的《怪物猎人携带版》的开发小组（CAPCOM）
5.将物理演算与UGC(用户自主创造机制)融合的《小小大星球》开发小组(Media Molecule Limited)



GUNDAM BIG EXPO 来自高达之父的寄言

2009年8月21日至23日，东京国际展示场召开了高达30周年的庆典活动。在此期间会场内举办了多场特殊活动。

作为30周年的纪念活动，GUNDAM BIG EXPO专程请来了元祖《机动战士高达》中的主要声优、古谷彻、池田秀一、潘惠子等参加演出，阿姆罗与夏亚以及拉拉3人错综复杂的梦幻演义在现场得到了再现。



活动开始后，在播放着经典曲目的同时，拉拉、阿姆罗、夏亚3人的声优在台上重现原作中经典的台词。潘惠子还针对富野监督对于台词中某些词句的变音（比如将“宇宙”读成sora）开起了玩笑。

此时活动达到了高潮，富野监督也上台借势接过了话题，并且对台下的听众发表了高达30周年的寄语。

富野由悠季的讲话

为下一代的人们铺下话题的，便是《高达》了。我们会在努力中继续努力。但，我希望你们能够想想，如果你们的孩子还能说出我们喜欢高达，那将是件多么好的事情啊。

历经30年，高达站立在了大地之上。我多么希望它能够真正的活动起来（笑）。接下来，希望能够做出足以让你们忘记高达的新作品出来！（掌声）



质量如何要看态度决定！NBGI正式承认《机战K》音乐盗用

日前，NBGI承认了2009年3月20日发售的《机战K》游戏中，采用了SE公司部分游戏配乐的事实并向SE、Taito表示道歉。

《机战K》游戏里，使用了与Taito在SFC的《四狂神战记2》内的乐曲“拯救地上的人”以及SE在SFC以及DS上发售的《超时空之轮》内的乐曲“魔王决战”的音乐相似的BGM，后经网络人士比对，证实二者之间存在极为明显的雷同现象。

事发后NBGI积极的与Taito、SE进行沟通商议，最终发表了和解的结果。NBGI表示，日后会对外包制作方面进行严格管理，彻底杜绝类似事件的再次发生。



新闻中心



全民游戏！美国果然是游戏大国！玩家数目海外调查数据新鲜出炉

不久前，调查公司TNS与Newzoo在美国、英国、法国、德国、荷兰、比利时等地区进行了游戏玩家数量的调查，并于近日放出了调查结果。

其中家用机玩家最多的是美国（58%）、英国（55%）、法国（45%）。

PC游戏玩家是德国（45%）、美国（41%）、英国（34%）。

便携掌机玩家最高的是美国（47%）、比利时（41%）、荷兰（37%）。

手机游戏玩家为英国（19%）、美国（17%）、德国（13%）。

网游的玩家最高的是美国（21%）、比利时（14%）、德国&法国（11%）。

调查结果表明，大部分玩家们仍然比较理性，不是只玩特定的主机，而是根据实际情况来选择游戏与主机。另外，由于免费游戏（如免费网游）的玩家逐渐增加，游戏并不等于一定要花钱的观念逐渐抬头。对网游玩家们的调查结果表示，法国有84%的玩家愿意为网游花钱，而在荷兰，这个比例只有31%。



双平台联袂出击！《428 封锁的涩谷》小说化四期连载决定！



即将在PSP上发售的影音小说《428 封锁的涩谷》将会在2009年9月开始，分4个月连续发售共计4卷的小说版。

本作的故事讲述了在封锁的涩谷中，几位毫不相干的角色们的冒险。菜鸟刑警、可爱的少女、制药公司研究所长等各种角色，看似毫无关系的众人会在命运的指引下，拯救即将毁灭的世界和被绑架的少女。

游戏版中担任脚本的北岛行德本次也参与了小说版《428 封锁的涩谷》，是可以令玩过游戏的人也能体验到特殊故事趣味的作品。

另外，428的总监督也会全面协力，同时还会收录《剧团·迷天使》的短篇。小说版《428 封锁的涩谷》第一卷会在9月1日发售，价格为1260日元。一共全四卷分四个月发售。

KEY社昔日幻之名作再临《星之梦》感动降临PSN！



日前官方证实，《PLANETARIAN 小星星之梦 DL版》将于2009年8月24日发售，价格为2200日元。

《PLANETARIAN 小星星之梦》是KEY10周年纪念活动时的发售的超珍贵限定版，在发售当日便被一抢而空的梦幻作品。本次发卖的DL版则是PSP主机上的移植版。《PLANETARIAN 小星星之梦 DL版》这款梦幻级的游戏将会通过网络下载的方式进行贩卖，之前错过的玩家这次可了解没有买到的心愿了。



仿佛永远一番风顺的海盗市场近日似乎出现了危机？PSP5.55版本系统久攻不下，国内和国外的讨论圈里都有点风生水起了。面对"危机"，你怎么看呢？



三五拦路，国内玩家如之奈何？

PSP的5.55系统最近闹的沸沸扬扬，先是几个厂商推出的游戏都需要5.55运行，结果全都玩不了，然后破解小组表示由于PSPGO的推出，5.55暂时不想破解，直接破解PSPGO的5.7系统。然后最近又出现一个破解小组进行破解，最后发现是闹剧一场。作为玩家来讲，肯定是希望越快越好，毕竟好多好游戏玩不了心里着急。但是本人的观点比较偏向提出直接破解5.7系统的破解小组。毕竟破解这事情耗人力物力财力，何况PSPGO的推出已经不算很远了，还真是没必要现在那么着急破解。不过玩家们看着一堆游戏玩不上的心情也是能理解的，但是捉弄玩家们的感情这事干的就太差劲了。最后说一句，原来有好多游戏还没玩，翻回头去玩一玩，耐心等着破解小组破解新系统了。

这个啊，玩不了就不玩了呗。这次5.55不破解，让我颇有种想买PSP3000的念头呢。我买游戏机向来是这样：当主机上有我想玩的游戏之后，我就想买主机，并且开始关注主机价格、软件阵容、流通情况、优缺点等。每出一个感兴趣的游戏呢，就在心里摆上一个砝码，当想要玩的东西分量已经足够重——足以压过花钱啦，买东西的麻烦啦等因素的时候，就按下心中的A键，决定要买的话肯定敲定方案后直奔卖场而去，而且买了一般也不后悔。

糟糕，跑题了。我的意思是说，不破解的话就等着呗，反正游戏就摆在那里等着我去玩，不急在一时。如果迟迟不破解的话，耐不住性子的话就入正版坑也未尝不可。考虑到时一台PSP2K玩海盗，一台PSP GO玩下载。现在说这个还早，再议啦。



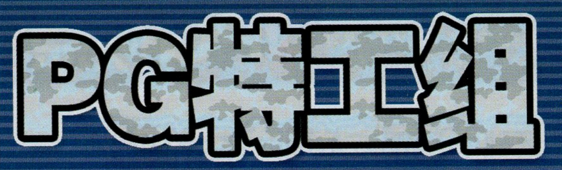
5.55的来临使得PSP进入了"游戏的大冰河时期"，按照这种趋势发展下去的话，PSP的实用程度将会逐步降低为0……对于中国的绝大部分玩家来说，一台只能玩老游戏的主机根本就没有存在意义……不过呢，不至于这么悲观，这次5.55的破解确实是有些缓慢，但并不代表着永远不能破解，最多只是时间的问题而已。况且，在截稿前已经有相关的破解进度的消息放出了，先别管是真是假，最起码能令绝望中的玩家们看到一线的光明。按照现在这种发展趋势，相信最晚年底就应该能度过这个大冰河时期了……至于现在，也顶多就是先把原定想玩的游戏放一放，到时候再一起恶补吧。不过，话说回来，有能力玩正版的玩家则完全可以继续第一时间享受新游戏了。

新闻速报

NDS模拟器？没门！： 近日，北美任天堂起诉了苹果公司，要求撤掉在APP SOTRE中出售的Iphone用软件DS DoubleSys，因为这款软件有模拟NDS的嫌疑。

L5发布会新作公布： 25日举行的新闻发布会中，L5公司不但公布了《二国记》的手机版开发消息和雷顿、闪电十一人2、纸箱战机的新进度，还公布了一款名为《幻想世界》的全新作品，机种NDS。

MMV存亡之战开启： 寄托着MMV公司大量心血的WII平台原创游戏《王样物语》正式出炉。本次fami通给出了35分的高评价，不知能否帮助MMV摆脱叫好不叫座的怪圈。



为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文／严俊

第 17 回 这次的话题 PSPgo发售在即3000时日无多，DSi大作不断未能带动主机销售，新版系统开始封杀烧录卡，Ak2i率先突围成功。

南昌地区市场动态

四大火炉可不是浪得虚名，这个季节的南昌简直堪比非洲。老福山地下商城到还是照旧阴凉，生意嘛，也满凉快的，长期保持着老板比顾客还多的奇怪状态。一大半店铺在兼做包机维持生计，零散夹杂着一些做街机板的，传统卖店已经少的可怜，天知道这鬼地方还能存在多久。3000方面，由于美版有点价格优势，绝大多数卖店都更愿意进货，而港版相对进价较高，则做的人少。PSP每个型号到最后都是美版翻新泛滥，估计3000也难逃此运，不过至少现阶段暂时没有出现，诸位可以安心购买。再过段时日就难说，届时俊叔会第一时间给大家通报的。DSi方面一直以来都是非主流，前段时间也没怎么卖，就是白色机闹了全城断货，整个地下商城转了一圈都买不着，唯一一家有货的还是二手机，挺晕的，黑色基本款到是家家都有。

烧录卡方面只有AK2i和TTi两种，其中TTi有点价格优势，其实各品牌用起来都差不多，也无所谓哪个牌子了。必须要特别注意的是，市面上90%的TF都是假卡，其实这种货的进价也就比真卡便宜几块钱，卖店的说法是水货卡装在假的外壳里，卡是真的，诸位以为能信吗？关于TF卡的鉴别之前俊叔有说过，最直接的方法就是看外壳后面雷射防伪标，不会反光的，包装颜色灰暗的，都是假卡，千万不能买。这东西在电脑城里买的更放心，也不太会被宰，而且地下城的真卡都是从电脑城拿的货。这跟电脑城从地下城拿主机一样，双方是相互供销的关系，相信其他城市也会有类似的情况。另外就是配件不太好买，特别是收纳包可选择的余地实在是窄，几乎没有做中高档货的卖店，这挺让人郁闷的。

广州地区市场动态

心急的玩家一定在盼着PSPgo的消息吧，遗憾的是暂时还没有，不过同门大哥PS3 Slim到是有谱了。日前灵通渠道已经发布了9月1日到货的消息，出货价是2350元，按照惯例临近发货时价格还会有调整。就俊叔个人眼光来看，缩水版明显没有原版来的大气和高级，不过玩一样的游戏，投入更低了，自然是好事。以上算是乱入插播吧，与掌机无关，只不过还算个比较大的事件，给诸位汇报汇报。

3000方面，总的来说比较上个月有调整，其中黑色款港版是一样的，美版到是降了10块钱，银色也是小降10块，不过白色款可能是由于缺货反涨了50元彩色系其中红色涨价20元，蓝色和黄色均涨价60元，绿色也涨了40元。

新上了紫色主机，搭配一款游戏的出价是1800元，价位显然有些虚高，大家不妨等等，犯不着冤。

廉价游戏方面前段时间上货的有合金装备、寂静岭等几个大作，有意收藏的玩家不妨关注一下，零售价都是200以下。另外，还有些水货商在出些高级稀罕货，HORI出品的勇者斗恶龙DSi水晶壳230元，DSi米奇主题挂式耳机90元，PSP怪物猎人真皮雪山毛毛袋1560元、主题火机1200元。连古董级的NGC主机也有出货，拿价居然低至185元。甚至还有一些令人匪夷所思的东西，比如说毛巾、日本奶粉？诸位只当看个笑话开个眼界就得了，稀罕货还真不是咱们一般玩家消费的起的。记忆棒方面本月缓慢降价中，极速8G降了5块钱，16G下调了25元。

上海地区市场动态

本期上海市场3000黑白系主机，黑色款店头报价1250元，银色1300元，最贵的是白色主机1400元，彩色系主机红色是1500元，蓝色1450元，黄绿两色统一价1400元。总的来说忠实反映了拿货价，属于合理范围内。紫色款截止到发稿日暂时还没见着，估计等诸位拿到本期杂志时应该就陆续上架了。

记忆棒方面，日前有些卖店在做原装极速红棒。8G报价是350元，并承诺质保10年，原装品质是没错，不过10年夸张了点，估计届时100G记忆棒都该面市了吧。组棒方面，极速8G和16G依然是报价150元和300元，貌似没有随行情调整。

DSi依然是雷打不动的五色统一1300元，不过其中白色款是属于全国性断货，上海市场也不例外。按道理说最近DSi利好消息是不少，DQ高温未退，黄金太阳和萨尔达新作又强势公开，主机销量怎么就无动于衷呢，怪哉。上期提到的DSi效仿PSP升级固件防盗版，日前Ak2i已经正式宣布对应新版固件。

相信接下来其他品牌也会发布升级补丁，在技术上这应该不是问题，大家不用担心手头的烧录卡遭到封杀。

iPLAYER影音卡开始大量铺货了，全国统一价198元，实际销售情况还是不错的，首批货一度脱销，不过毕竟屏幕还是DS的弱项，此类产品的后续销售力还有多大，就不好说了。看看原来的电影卡就知道了。

北京地区市场动态

京城市场的3000行情与上海相仿，除了红色与蓝色款统一1450元以外，其他颜色的报价几乎相同，紫色新款也暂时未见上架，在此就不重复了，总的来说价位比较上期有一定浮动。另外，不少玩家在持币等待PSPgo，也是无可厚非的，毕竟距离发售日已经很近了。但考虑到马上9月份开学潮即将到来，估计短时间内行情不会大幅度下调。记忆棒行情没有变化，最畅销的极速红棒依然是8G 150元、16G 290元，预算充足的玩家不妨考虑一下原装棒。

DSi方面，主机行情未见任何变化。新生产的日版主机均为1.4新版本系统，而目前能够支持到新版本人气度最高的依然是Ak2i，所以现在DSi+AK2i套装购买率是比较高的。另外，京城市场的DSi配件品种虽然比其他城市要多，象卡登士之类的中档周边还是买的到的。但毕竟主机销量有限，厂商不够重视这一块的周边开发，相对PSP来说还是比较少的。个别渠道独特的卖店有做一些日本原装货，诸如HelloKitty、口袋妖怪主题保护盖，HORI太鼓达人支架套装，当然价格也都不菲。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关	◆广州地区PSP相关	◆上海地区PSP相关	◆北京地区PSP相关
PSP3000(黑):1170	PSP3000(黑):1130	PSP3000(黑):1250	PSP3000(黑):1250
PSP3000(银):1250	PSP3000(银):1200	PSP3000(银):1300	PSP3000(银):1300
PSP3000(红):1480	PSP3000(红):1430	PSP3000(白):1400	PSP3000(白):1400
4G组棒:80	4G组棒:75	4G组棒:80	4G组棒:80
8G红棒:140	8G红棒:125	8G红棒:150	8G红棒:150
16G组棒:270	16G组棒:250	16G组棒:300	16G组棒:290

◆南昌地区NDS相关	◆广州地区NDS相关	◆上海地区NDS相关	◆北京地区NDS相关
DSi(黑白):1230	DSi(黑白):1180	DSi:1300	DSi:1300
DSi(彩色):1270	DSi(彩色):1230	AK2i:105	M3i Zero:140
AK2i:100	M3i Zero:130	TTi:100	iPLAYER:198
TTi:95	AK2i:85	EZ5i:115	AK2i:115
TF1G:35	EZ5i:100	TF1G:40	TTi:110
TF2G:50	TF2G:45	TF2G:55	TF2G:55

这里有第一手新鲜游戏资迅；这里有最新的游戏画面预览；诸位小编与你共同关注分析。关注游戏新干线，赶在游戏潮流最前端！

文责/零羽

召唤之夜X 泪之皇冠

机种 NDS
类型 SLG

●BANDAINAMCO ●1人/6279日元 ●2009年11月5日 ●续作

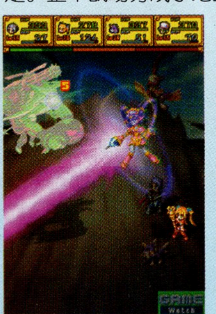
SUMMON NIGHT X サモンナイト ～Tears Crown～

《召唤之夜》系列的最新作再临DS。作为10周年纪念作的《泪之皇冠》继承了召唤之夜系列经典的种种特征，召唤兽、夜会话等经典要素也都会有全新的展现。

本作游戏开始后依然有男、女两个主人公供玩家选择，根据选择不同的主人公，整个游戏的视点也会发生变化，而没有选择的主人公也会在游戏中作为重要角色登场。

游戏中的地图与迷宫等也都继承系列的特色。在地图上移动时，角色们都会有各种丰富的动作。而在战斗时则采用了高低差感念模式。由NDS的上下屏构成的全新战斗魄力十足。整个战场分成了地上与空中两部分，普通角色只能在地上战的下屏出现，而拥有飞行能力的角色则会在上屏登场。







当主人公与同伴的信赖度提升到一定程度后，就可以在战斗中发动协力技了。当NDS上屏所显示的角色能力下的气力槽上升到最高阶段时（绿→黄→红），还可以发动威力惊人且极为华丽的究极协力技。



光之四战士 最终幻想外传

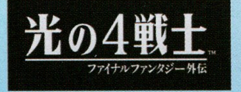
机种 NDS　类型 RPG

●SQUARE ENIX ●1人/价格未定 ●2009年秋发售预定 ●原创



以最新技术来制作复古的PRG游戏，《光之四战士 最终幻想外传》将于今冬在NDS主机上发售。本作是由DS版《FF3》、《FF4》的开发团队员责制作的全新风格的原创作品。本作游戏的主人公是一个生活在霍伦村中的普通少年。某人突然受到国王的请求、前往解救被北之魔女抓走的公主，在路途中主人公会遇到众多同伴，并与他们一起共同冒险。而系统方面也是继承了FF系列的精髓，并将转职系统进行了改良，使玩家可以自由的进行职业更换。









←本作游戏的画面风格十分鲜明，给人印象很深刻。

沙迦2 秘宝传说

机种 NDS　类型 RPG

●SQUARE ENIX ● 1人/5980日元 ●2009年9月24日●复刻

在即将发售之前，本作再次公开了最新的要素。本作中引入了全新的成长系统。机器人同伴将会通过装备新的武器以及防具而得到新的成长。除此之外，游戏中还会出现机器人专用的提升能力的特殊道具。而怪物同伴则可以通过食用战斗后敌人掉落的各种肉来进行成长。当怪物食用了特殊的肉之后还有可能变身成新怪物，而变身后的怪物也可以继承变身前的一个技能。当怪物发生变身后就会被记录到肉食图鉴中，之后玩家便可以查看到何种怪物食用哪种肉后能够变身的了。



↑作为复刻版的本作，在各方面都有很大的进化。



死亡骑士

机种 PSP
类型 ACT

●TECMO ●1~4人/5040日元 ●2009年10月15日 ●续作

UNDEAD KNIGHTS
アンデッドナイツ

《死亡骑士》是一款另类风格的ACT游戏。本作的主人公是一个为了向毁灭一族的皇帝复仇，而以自己的灵魂为代价，跟恶魔签订了契约，得到了不死之力的战士。通过使用该力量，主人公能将袭来的敌人变为僵尸，当做自己的仆人使用。游戏中玩家既可以利用僵尸抵挡敌人的攻击，也能命令它们舍身去破坏坚固的障碍物。另外，除了普通的单机模式外，本作还搭载了可供4人联机共同杀敌的合作模式。





←游戏中主人公的武器种类丰富多彩。



本作游戏的画面风格十分鲜明，给人印象很深刻。→



实况力量棒球P4

机种 PSP
类型 RPG

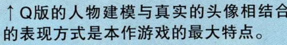
●KONAMI ●1人/5250日元 ●2009年9月17日 ●续作

《实况力量棒球》系列的最新作即将在PSP上发售了。本作最大的特点便是将全部选手的资料更新为了2009年度版。游戏的系统方面则是继承了前作中"大学野球篇"的3个经典剧本。另外，以高中棒球监督的身份，育成学园棒球队的全新模式也将在本作中登场。而该模式中也搭载了使用PSP通信机能的模式，通过使用联机模式和朋友进行交流对战后，玩家的队伍将会得到飞跃性的成长。









↑Q版的人物建模与真实的头像相结合的表现方式是本作游戏的最大特点。



金田一少年事件薄恶魔的杀人航海

机种 NDS
类型 AVG

●COLUMBIA ●1人/5040日元 ●2009年9月17日 ●新作

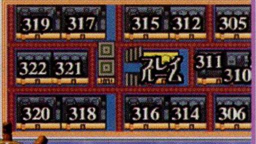
金田一少年の事件簿 悪魔の殺人航海

人气推理游戏《金田一少年事件薄》系列即将在NDS发售最新作品。《恶魔的杀人航海》的全剧情共分为5大章节，故事内容由原作者负责进行监修。本作故事以金田一和七濑美雪两人在豪华客轮露娜号上遭遇的突发事件为开端，玩家将扮演金田一来收集船内乘客的证言，调查各个可疑地点，最终找到真正的犯人。另外，本作很好的利用了触摸机能，不仅在寻找线索时，需要使用触摸笔来进行点击调查，游戏中出现的各种迷你游戏也需要灵活使用触摸笔才能完成。











真相只有一个！？

钢之炼金术师 托付背后之人

机种 PSP
类型 ACT

●BANDAINAMCO ●1人/5229日元 ● 2009年10月15日 ●新作

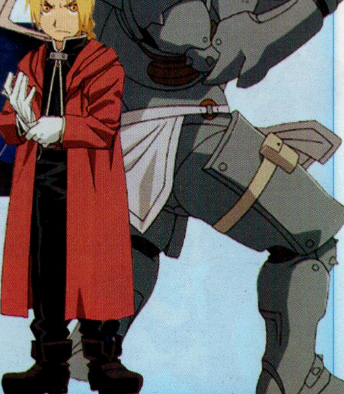
鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を託せし者

本作是根据正在热播的新番动画《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》改编而来的游戏作品。游戏中玩家可以使用各种炼金术来与同伴共同战斗。本作游戏的操作十分简单，对于ACT游戏苦手的玩家也可以轻松上手。另外，战斗系统方面也引用了原作中的等价交换原则，玩家需要通过使用地面上的各种素材来发动炼金术。还有，当玩家与同伴的友情槽积攒到最大值时，还可以使用威力强大的联协攻击技。





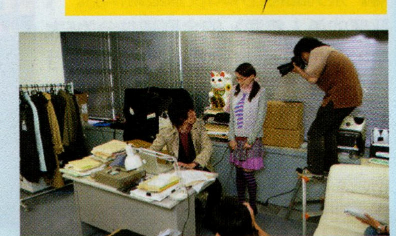
不知爱德华这次→又能习得什么样的新炼金术呢？不过，即便主人公再强大，也还是需要与同伴通力合作才能战胜重重险阻的。



428 被封锁的涩谷

机种 PSP
类型 AVG

●CHUNSOFT ●1人/5040日元 ●2009年9月17日 ●原创



本作是以现实世界为题材的游戏作品。故事的背景是200X年4月的涩谷地区。由于某个诱拐事件，数名主人公展开了错综复杂的。本作中的主人公共有5人，游戏的剧情是由这5人交互展开的，玩家要做的便是在连锁的事件中做出正确的选择，推进故事的发展。由于正确的答案只有一个，所以在玩家做出了错误的判断后，特定的主人公就可能隐藏而丧生，从而使得游戏进入BADEND。而对于某个主人公完全无影响的选择，也可能会将其他的主人公引入BADEND。所以，在选择的时候，玩家还需要特别的小心。

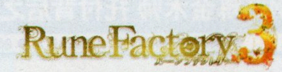




符文工房3

机种 NDS
类型 SLG

●MMV ●1人/价格未定 ●2009年内发售预定 ●续作



《牧场物语》的一个全新分支、《符文工房》系列的最新作仍然会在NDS上发售。作为正统续作的《符文工房3》继承了本系列的幻想式风格，游戏中玩家不仅可以种植各种蔬菜，经营牧场，或是与村民们交流感情，顺便追求自己的心上人……也能捕获各种怪物，然后带着它一同去迷宫冒险。另外，本作最大的关键词之一是“变身”。游戏中玩家将可以变身为怪物的样子，来体验别样的生活。





↓以一敌三的战斗。不知以主人公的实力能否战胜三名敌人的协力攻击呢。





交友 浙江 金震
感谢《掌机迷》，感谢小编们。
男，15岁，浙江省金华四中。

战极姬 战乱中起舞的少女们

机种 PSP
类型 SLG

●SS-ALPHA ●1人/6090日元 ●2009年9月24日 ●复刻

PSP版的《战乱中起舞的少女们》是由08年发售的PC版《战极姬》移植而来的作品。本作中玩家将会扮演织田信长或是上山谦信等名将的军师，与全国的战国大名或是豪族进行合战。而作为一款SLG游戏，本作中除了战斗之外，还可以建设城市，通过止水开垦等内政来发展自己的都城，并且还要通过外交手段来进行同盟、交涉，最终实现统一全国的野望。另外，本作游戏开始时玩家可以选择的角色除了PC版中的织田信长武田信玄等5人之外，还全新追加了立花道雪。





以美少女登场的战国武将们的大战即将开始!→

山村美纱 京都鞍马山庄杀人事件

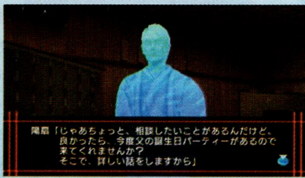
机种 PSP
类型 AVG

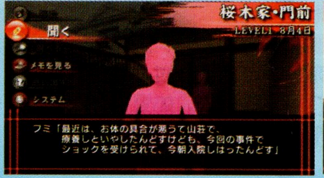
●MMV ●1人/5040日元 ●2009年9月13日 ●新作

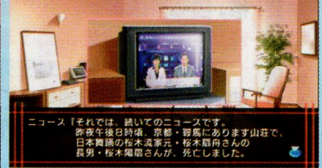


《山村美纱 京都鞍马山庄杀人事件》是以著名的推理作家、山村美纱的原作改编成的游戏作品，故事以京都为舞台，在不断出现的神秘杀人事件中，向玩家展现了由各种爱恨情仇所纠结在一起产生的惨烈剧情。游戏中，玩家所扮演的是推理专家、园山千晶，为了追寻连续杀人事件的真相，奔走于京都的各个地方。当玩家达成了设定中的目标后，就会进入下一个章节，根据每个章节中达成的条件的不同，最终的结局也会发生变化。









NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达



	素材合理利用的体现	儿时的动画，今日的笑话
	死神DS4 火焰传承者	**特种部队 眼镜蛇的崛起**
	NDS/SEGA 2009年8月6日/ACT	NDS/Electronic Arts 2009年8月4日/ACT
翔武 本期新发现：DQ9玩的差不多了，可以考虑继续玩回高达G世纪了。 最近怪物猎人3严重沉迷中，可惜没攻略可写，真惨。	开发小组真是会节省资源，最初的格斗游戏中的素材先是改成了SRPG，现在又用来改成了动作游戏，除了一些新增加的人物外，**老角色原来招式和现在招式的动作根本没有改变，**还好有新招式来补充了这一点不足。游戏的爽快感不够，主要原因是敌人太缺了，砍了半天跟砍木头没有本质区别。	根据童年时代的动画改编电影，又从电影改编了游戏。说句实话，**电影改编游戏一般都很雷，但是电影拍的都有些雷，改编成游戏就更雷了，**DS版画面感觉是在倒退，人物和战车的比例看起来很怪，而且色彩上也感觉很怪。其实就算是DS上稍微再做好一点也是可以的，总之，改编游戏去死吧。
八房 本期新发现：流行之神的题材、系统都很出色。剧本再严谨一点就好了。 女神转生网游IMAGINE最近开始引进了，我参加了封测。	游戏模式改成了ACT，看来是受了PSP灵魂嘉年华的启发。游戏的手感还是比较好的，但是判定感觉很粗糙；迫力是有的，**但是习惯之后略显单调。**不过也融入了一些成长、商店的要素，所以一开始给人的感觉还是要素丰富的，算是摆脱了DS死神必定渣的诅咒吧。游戏的音乐很差，扣分。	电影改编游戏。依然没有打破电影改编=渣作的现象。游戏的画面极糙，音乐也十分差劲，手感更是不能行。尤其是第六关的坦克大战，坦克无法自己控制，敌人的火力又超强。**无穷无尽的死,死,死……**作为动作游戏来说，本来又有飞车又有空战应该是很丰富的，但这次就是哪个都没做好。
零羽 本期新发现：感叹~汀格尔大叔凭借着一副猥琐的脸居然获得了如此高的评价 炙热之魂这款游戏要是有耐心玩的话还是很不错的。	死神系列的最新作又发售了，作为系列正统续作的《火焰传承者》在类型上改为了动作游戏，而其他的各方面则是继承了死神系列一贯的风格。**全新加入的新要素，"论击战"使得游戏性得到了进一步提升。**不过呢，对于死神的原作动画无爱的玩家们来说，想必仍然会无视本作的存在吧。	一款由动画改编成电影、再由电影改编成游戏的作品，作为一款射击游戏，本作的素质十分平庸，操作手感恶劣，游戏画面也比较糟糕。而且，**游戏中关卡的设置比较单调，**时间一长、玩家必然会感到乏味。不过，游戏的视角还是不错，如果要是改成第一人称视点的话，就真的变成渣作了……



交友 江苏 董苏健
喜欢ACG的交个朋友！
男，19岁，江苏省连云港市，QQ：1027076671

1000个收集要素，可怕

道具收集者



NDS/5pb
2009年8月6日/RPG

玩RPG的时候我其实是很反感用触笔玩，手要长时间架在那里，很难受。这个游戏就是一个触笔RPG,但是我感觉这游戏中的触笔利用比较牵强，**游戏中把26个字母改成咒语字符倒是很有意思**。另外值得一提的是，本作中的声优阵容绝对十分强大，强大到让我觉得这游戏的钱是不是都花在声优上了。

一款跳票很久的RPG。游戏一开始给人的感觉还算不错，出于时间问题，并没有玩得太深入,浅浅一玩的印象就是**系统非常复杂，有很多要素都需要逐渐开启**。有些菜单的字体有点小,操作要在十字键和触笔之间熟练切换。必须一提的是本作的声优。很多熟悉的声音，但是语音并不是很多……

号称有1000种以上的道具可供收藏的本作，总体上来说素质还是不错的。虽说游戏画面一般，不过全程语音的设定却是一大亮点，另外，**触摸笔机能也很好的被融入游戏之中**。利用触摸笔来完成的触笔念咒系统还是比较有新意且值得玩家们去研究一番的。推荐喜欢收集道具的玩家来尝试一下本作。

风格可爱的动作游戏

遗忘之岛



NDS/NBGI
2009年8月6日/ACT

是改编自CG电影《遗忘之岛遥与魔法之镜》的游戏作品，游戏中玩家将扮演主人公卡纳塔进入到神秘的“遗忘之岛”世界，为了返回现实世界而展开收集“虹色之镜”的冒险。**游戏的画面属于DS中等水平，人物形象可爱，能吸引部分玩家**。不过总体感觉就是游戏中的解谜要素实在过于简单了。

全触摸游戏操作。气氛清新的ARPG。玩家要利用触笔操控各种人偶和部件在地图上冒险。通过换用人偶和武器来组合不同的样子来克服各种难题并且打败敌人，气氛还是不错的，画面也比较清新，一点也看不出来是CG动画电影改编的作品。看来电影改编=渣作在CG动画领域无效的。

《宝物之岛 卡纳塔与虹色之镜》是根据同名CG动画改编成的游戏作品。**本作中最大的亮点便是以触笔操作的方式来进行游戏**，但操作感并不是很好。由于本作的故事剧情相对比较低龄化，对于年龄稍大的玩家来说恐怕会感觉很幼稚。如果不是实在没有游戏可玩的话，还是不推荐接触本作了。

“旺达与召唤兽”

巴哈姆特之血



NDS/SQUARE ENIX
2009年8月6日/RPG

这个游戏炒作很厉害，但是玩了一下，感觉有点言过其实。**主要是由于DS屏幕太小，杂兵又太多，体现不出来打巨大怪兽的感觉**。第一章难度适中，从第二章开始难度一下变得比较高。如果没有习惯的话，会反复挑战也不过，很有挫折感。试了一下联机，感觉2人联机时才算平衡性好。

这游戏是好点子，大制作加上不人性细节、机能制限的集合体。往好了方面讲,游戏的创意不错，而且大体上处理的比较得体，系统仅就射击来说比较完备,但是呢。难度极不友好，单机和联机模式没有分开，而且杂鱼敌人太过频繁又厉害，挺简洁明了的系统真用起来就一塌糊涂了。遗憾。

传说中的大作级游戏，从发售后那惨淡的销量上就能看出，游戏的素质实在是没高到哪去……本作游戏总是让人联想到《旺达与巨像》，但实际上这二者真的差距甚远。**要说本作最大的败笔，就是视角问题**。不过人设还是不错的，对于有时间有精力的玩家还是可以来体验一下这款挂名大作的。

猥琐大叔也要脱团了

汀格尔气球恋爱旅行



NDS/任天堂
2009年8月6日/AVG

赛尔达中跑龙套的猥琐大叔又登场DS了……本作的剧情设定非常有意思，主要以搞笑为主。大叔要送给画本中的女孩礼物，让自己能受他们欢迎。在游戏中穿插了一些小游戏，也十分有意思。**不过这个作品最大的弊端就是太废屏幕了……**不过还是非常有意思，建议大家可以来玩玩看。

主角太猥琐了。游戏的主要目的是控制大叔完成各种各样的搞笑的小事件，从而获得各类女性的好感。游戏共有14个大场景，进行一定阶段之后，还可以给各种女性角色送礼，培养好感度。**游戏没有什么复杂的战斗系统，乐趣主要来自于流程中各种搞笑小事件。**看得懂对白的话，推荐玩一下试试。

讲述一只35岁没有结婚，也没有女友的猥琐大叔的白痴冒险故事的作品。同时，这也是猥琐大叔第2次在DS主机上登场了……本作游戏游戏围绕着一个从电视直销节目上入手画册的情节展开，流程方面轻松简单，在此基础上还引入了不少有意思的系统。如果能接受猥琐大叔的外表，就请尝试一下本作。

系列作品的进化

流行之神3



PSP/日本一SOFT
2009年8月6日/AVG

本作的游戏章节很多，足以满足喜欢AVG游戏的玩家，另外在系统上有很多体贴的设计，比如可以跳会走过的剧情重新开始，**还有很多常用功能都有快捷键设定，**即便不用开菜单，也能完成很多平常的操作。除了这些外，本作还增加了一个桌棋类型的游戏。本作的内容十分丰富，在这里推荐尝试。

系统极为方便，游戏的内容也十分丰富的AVG佳作。本次的题材非常大众化，故事剧本可圈可点，一些环节的气氛营造很不错。美中不足的是最终章和隐藏章节中有地方与系列前作有剧情关联，如果没玩过前作有些地方看不太明白。游戏的原画立绘很好看，不知为啥PSP上的人物却有点怪怪的。强推。

记得上期刚评完流行之神2，这期《3》就出现了……作为系列最新作，《3》中的系统得到了全新的进化，游戏进行时的流畅度得到了很大的提高。游戏中的剧情方面虽然没有什么特别的变化，**但额外追加的一个桌面小游戏却比较有意思。**有时间的玩家不妨来体验一下这款上新鲜出炉的《流行之神》吧。

史来姆能变成史来姆王了

噗呦噗呦7



NDS/SEGA
2009年7月30日/AVG

继承了之前作品的系统，并且增加了“变身”规则。通过“变身”系统可以让对战更富有战略性色彩，**游戏中还有适合新手学习的“学校”模式，**能让新手很快就能上手，十分体贴。另外本作也支持WIFI四人对战，面连的话最大可支持到8人。掌握变身系统，来打出你的最高连锁吧，噗呦。

本次终于没有存档BUG了，本次的出场人物算是系列里最丰富的，**新加的大变身模式也使得游戏更具爽快感，两种变身模式分别照顾到了新手和老玩家，**又支持WIFI对战，所以诚意还是很足的。游戏气氛轻松，节奏较快，适合休闲。但反过来，如果没能习惯的话，往往会被打得手忙脚乱。

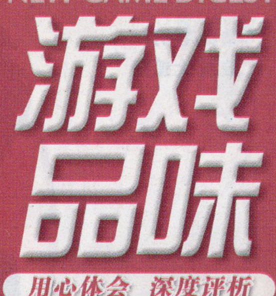
《噗呦噗呦》系列在PUZ类型的游戏里也算是很经典了，最新作《7》中，**追加的全新的必杀攻击技系统可以说是最大的亮点，**发动后既可以选用使游戏简单化的大泡泡，也能选用间接增加游戏难度的小泡泡。既照顾了对本作不是很精通的新玩家，同时也让熟悉本作系统的老玩家有了进一步发挥的可能。

交友 北京 刘静雅
掌机迷的小编们加油哦，永远支持你们。
女，13岁，北京市西城区。

PSP版的本作是款从次时代主机移植而来的作品，虽说游戏中有3个经典的人气角色加入，但综合整体的水平来看，还是很一般，不过，在如今这个PSP的“冰河时期”时，《炙热之魂加速进化》这款本不是很值得玩的游戏却意外的提升了可玩价值……



炙热之魂
PSP/IDEA FACTORY
2009年7月23日/RPG/1人



再次点燃的不灭“炙热之魂”

探索未知领域

本作的一大亮点便是地图探索系统。在其它的同类游戏中，城镇、迷宫都是直接出现或是随着剧情直接开启的形式出现在地图上面的。而本作中的城镇、迷宫都是需要玩家自己去寻找的。至于寻找的方面到是不算很难，只要在工会中打探相关的情报后，再去相应地点调查，基本上就能找到了。同时，利用地图探索系统还可以在大地图上寻宝，虽然绝大多数情况下是一无所获，或者找到的是普通的道具，但也有一定的几率得到稀有的道具或是武器、防具。

除了地图上的探索外，在玩家进入到迷宫中后（各种野外场景或是遗迹），也需要进行解谜才能推进剧情。而这里的解谜与地图上的直接探索完全不同，是需要玩家自己亲自动脑动手来解决的，换句话说，解不开谜题的话，玩家就会被卡在该地……虽说难度上是增加了不少，但游戏的趣味性同时也得到了提升。



炙热之魂系列的人设一直都是非常精美的！

略微复杂的战斗系统

本作战斗系统、除了略显复杂之外，总体来说还是很有特色的。连锁攻击、蓄力攻击、原创特技以及BREAK特性、OVER KILL等，在玩家能够灵活的运用后，战斗时就会变得非常轻松。对于刚刚接触本作游戏的人来说，初期可能会感到比较混乱，但用不了多长时间便能理解战斗系统，之后便能慢慢的享受本作游戏的乐趣了。

人气角色！？

本作中的一大卖点便是加入了3名系列经典的人气角色，即，有着爆炎之子称号的大魔王加尼斯的女儿、西罗，勇者育成学部的御姐教官、琉恩艾鲁巴以及挑起并终结了第二次尼巴兰特大战的女王、罗泽。

这3个人在系列中都是有着极高人气的。正因为此，才使她们成为了PSP版的本作中的一个卖点。但实际呢，在游戏中完全没有这3个人的任何剧情……当玩家操作主人公在オールドロード最深处的实验室中抓到她们后惊奇的发现3人居然都是克隆人……这不禁让人思考，她们真的还有有存在的意义吗……虽说、玩家们要想收到这3个人并不算是困难，只要玩家队伍中角色的等级够高，在游戏初期便可以轻易的将此3人收编到旗下。但、毕竟游戏中出场的人数有限，让这3个无口的克隆人占去一半的出场位置实在是比较可惜。如果不是对此3人特别有爱的人相信都会无视她们的存在了吧……如此一来，这3个被当成本作卖点的角色就彻底失去了存在的意义。

综合点评

画面7分	继承了系列的传统风格。
音乐6分	按键音实在是鸡肋。
操作6分	中规中矩的操作。
系统7分	略微显得有些复杂。
总评26分（满分40分）	

文责/零羽
美编/大狐狸

兰岛物语 少女的约定

PSP

AVG

●ARC SYSTEM●2009年7月23日
●1人/4800日元

故事简介

兰岛——历经数百年，持续着和平与繁荣的王国。某日，随着突如其来的陨石的从天而降，一直以来持续着的和平被神秘的侵略者所破坏。

人类与异种族……二者间永无止境的斗争，就此开始了。

新历884年，春。人类与异种族开战已经进入了第5个月。

在极为惨烈的战争中，兰岛王城的年轻男爵，以必死的觉悟向敌阵发起了突击。在他击倒了数以N计的敌人后，终于来到了敌方首领的面前，并成功的击倒了敌首领。

拖着疲惫的身体，年轻的男爵步伐沉重的来到了神殿。并发现了安睡在祭坛之上的神秘少女。与男爵相会的神秘少女起身后释放了耀眼的光辉，紧跟着整个天空下起了光之雨，将这场噩梦般的惨烈战争净化……



“齐莉亚”，随着口中念出的一个名字，少女虚弱的倒在了地上。当她再次挣开双眼之后，完全不记得之前发生的事情，除了自己的名字之外……

在战后复兴的城市中，男爵与少女的共同生活就此开始了。

游戏系统介绍

本作的游戏系统由两部分组成，分别为育成模式与ADV模式。其中，育成模式里可以对女主角齐莉亚的各方面进行教育。在这个模式中有学习、仕事、贡献、其他等4大类选项，选择不同的选项后，齐莉亚所能提升的能力也会发生变化。至于要如何培养，还要看玩家自己的爱好了……而ADV模式则是穿插在游戏中的故事剧情模式。在此模式下玩家可以与游戏中登场的各个角色培养感情。

关于换装系统

本作游戏的最大亮点之一，便是齐莉亚的



换装系统了。游戏中齐莉亚可以更换的服装种类不少、除了普通的正装之外，还有女仆装、王女装、水手服、兔女郎装、各种泳装以及特殊风格的COSPLAY服……为了避免在漫长的4年共同生活中，玩家会产生审美疲劳，所以齐莉亚就必须要经常的更换服装……说到换衣服，可不是想换就能换地~首先需要玩家命令齐莉亚去教会、美容店、裁缝屋等地去打工，在辛辛苦苦的完成了一天的劳动后，齐莉亚的魅力值就会相应的上升，而魅力值则是换装时所需要的必备点数。根据不同的衣服需要消费不同的魅力值才能更换，所以，想要经常更换服装的话，就需要多积攒一些魅力值了。

本作中齐莉亚的服装通常都是在裁缝屋购入的。在裁缝屋所贩卖的衣服共分为普通服装、泳装与布料等3类。普通服装可以在任何地点穿着，而泳装的条件略微特殊（想要让齐莉亚穿着泳装上街的邪恶玩家还是趁早放弃吧~），但可以在家中随意更换。而选择了购买布料之后，则是可以再次通过裁缝屋来定制特殊的服装，不过选择定制特殊的话需要花费大量的金钱，并且需要一定的制作时间，如果手头不是很富裕的话，还是将就着穿现成的衣服吧。



登场角色简介

齐莉亚/年龄：不明/CV：本多阳子

失去了记忆的神秘少女。性格温和，且好奇心旺盛。在复兴中的城市中与男主人公开始了全新的生活。

艾比/年龄：16岁/CV：加藤有希子

在战争中不幸做药草生意的父母失散后便一人独自生活。正处于成长阶段的艾比是个食欲极为旺盛的女孩。

索玛丽娜/年龄：15岁/CV：吉田真弓

索玛丽娜虽然是个十分任性且自私的女孩，但城中的男性们却对他评价极高，在她身边时而会出现新的求婚者。另外，索玛丽娜对于绘画有着很强的天赋，在绘画界中也是小有名气。

菲/年龄：17岁/CV：早见纱织

菲在16岁时便与王城的卫兵结婚，但爱人却不幸在战争中丧生。战后性格悲观的菲一直在教会内帮工，对于齐莉亚非常照顾。

顾安娜/年龄：17岁/CV：桑岛法子

平时总是戴着头盔顾安娜，很少有人看到过她真正的面容。顾安娜是个恪尽职守的标准军人，但她与家族的关系却非常冷淡。

路易/年龄：18岁/CV：石井一贵

幼年时曾与主人公一同接受骑士教育的青年。年纪轻轻的路易深受王室以及男爵家的信赖，平时他一直致力于兰岛城的复兴。

托马/年龄：12岁/CV：椿世奈

在战争中被年长的哥哥舍命救下，之后便独自一人生活。幼小的托马最大的梦想便是成为富翁并娶到漂亮的老婆……

米罗/年龄：16岁/CV：石田彰

某日突然出现在主人公面前，要求获得爵位的青年。异常自信的米罗自称是男爵家的私生子，实际上是想借机敲诈男爵家来替他偿还大额的欠款。

玩后感

作为一款恋爱类AVG来说，本作的素质还是比较不错的。首先从风格上来说就属于新奇的一类。而且剧情内容十分丰富，超过400个以上的剧情事件所影响的30个以上的不同结局，也足以令玩家反复玩上N遍了。另外，特色的换装要素也能令玩家不会产生审美疲劳。总之，推荐玩累了大作、想换换心情的玩家来体验一下与齐莉亚的轻松生活吧。

ToHeart 2
トゥハート

文责/零羽
美编/大狐狸

心之彼端2 携带版

PSP AVG
●AQUAPLUS ●2009年7月30日
●1人/5040日元 ●容量：224KB

初期故事简述

3月——跨越了严冬之后，终于再次来到了万物复苏的春季。

清晨7点钟，男主角极不情愿的从棉被中伸手将闹钟关掉，懒散的开始了新一天的校园生活。在收拾好被褥下楼后，发现了来找自己一同上学的柚原木实。虽然平时总是一同上学，但像今天这样提早的出门还是比较少见的。一通寒暄之后，男主角才意识到，父母双双外出后，从今天起自己就要过单身生活了，而提早赶来的木实则是受自己母亲的委托，来照顾他的……

在吃过了木实为自己特制的早餐后，发现时间还早，本想悠闲的去上学的男主角突然醒悟过来，自家钟表的指针已经很就没有转动过了……预感到事情不妙后，男主角赶忙拉起木实，以最快的速度冲向学校。没想到只跑到一半的路程，男主角便气喘吁吁、体力不支了，而看似娇小的木实则毫无疲劳感……

疲劳的到达学校后，不知不觉中一天的时间便结束了……下午放学后，男主角在校门前遇到了木实。原来她已经在此等待男主角多时了。为了能让男主角在日后享受丰盛的美食，木实拉着他前往超市大采购……就这样男主角带着大包小包的干粮返回了家中，结束了一天的生活。

轻松欢快的校园生活将会继续，而明天也许还会发生更过意想不到的事情……

主要角色介绍



柚原木实

CV：落合佑里香

与男主角青梅竹马的邻家小妹，年龄比男主角小一岁。柚原木实的性格温和，时而也有撒娇的一面。平时她非常喜欢体育运动，而对于学习则是十分苦手。另外，柚原木实还很贪睡，经常被主人公叫醒后，两人慌慌忙忙的赶往学校。

小牧爱佳



CV：力丸乃梨子

男主角的同班同学。小牧爱佳本为学校的年级副委员长，但不知为何同学们都称她为委员长……小牧爱佳平时是个很要强的女孩，对于周围的同学也非常照顾。因而受到了大家的敬仰。不过，由于自尊心的关系，她在有困难的时候也会拒绝他人的帮助。另外，身为文艺部员的小牧爱佳经

常出入于学校的图书室。

向阪环

CV：伊藤静

比男主角大一岁的女孩。向阪环虽然看起来很成熟的样子，但她却经常搞一些恶作剧，做出的事情就像个淘气的孩子。喜欢恶作剧的向阪环也有真正成熟的一面，对于男主角而言她就像是大姐一样。向阪环无论是体育还是学习，还有家务都是非常擅长。另外，据说她家也是个拥有着巨额祖产的大户人家。

森花梨



CV：中岛沙树

与男主角同学年的女孩。森花梨的好奇心十分旺盛，对于自己感兴趣的事情一定要追踪到底，不彻底了解决不罢休。平时喜欢与男主角一起探索如何才能开展真正的班级活动。　森花梨的性格十分活泼，由此经常做出一些不顾后果的事情。而基本上最终的结果都是以失败而终。



姬百合珊瑚

CV：石冢小百合

姬百合琉璃的双胞胎姐姐。比男主角小一岁的入学新生。姬百合珊瑚是个缺乏紧张感，经常发呆的女孩。她非常喜欢凑热闹，只要有多人的活动，她必定会去参加。另外，姬百合珊瑚的头脑十分聪明，特别是在计算机方面有着超越他人的特长。

姬百合琉璃



CV：吉田小南美

姬百合珊瑚的双胞胎妹妹，同样是比男主角小一岁的入学新生。姬百合琉璃的性格比较孩子气，经常为了一些很普通的事情而吃醋，然后大发脾气。另外，姬百合琉璃也是个哭泣虫。虽然她的学习是完全不行，但对于家务还是非常得意的。



十波由真

CV：生天目仁美

与男主角是同年级的隔壁班同学。十波由真是个性格豪爽、好胜心极强的女孩。在以某件事情为导火索，使得她与男主角成为了竞争关系。之后便时常的找男主角单挑……十波由真非常喜欢骑自行车，平时总是蹬着爱车上下学。另外，她与小牧爱佳是十分要好的朋友。



露西·玛莉亚·美空

CV：夏树梨

露西·玛莉亚·美空平时总是喜欢呆在学校中，但对于学习却不是十分喜爱。言行举止都是与众不同的美空，平时总是喜欢独自行动，给人一种神出鬼没的感觉。由此班上的同学对她都不是很了解。美空非常喜欢与动物聊天，但她却极为不擅长与同龄人交流。

久寿川莎莎拉



CV：小野凉子

PSP版的本作中全新加入的角色。久寿川莎莎拉比男主角高一年级，在学校中担任学生会会长的职务。身为优等生的久寿川莎莎拉也是个公认的大美女。在上届学生会中担任副会长，并被同学们称为“副长”。久寿川莎莎拉对待身边的同学十分冷淡，总是给人一种距离感。





草壁优季

CV：佐藤利奈

男主角的同年级同学。草壁优季是个总喜欢在深夜出现于学校中的神秘女孩。虽然与男主角都是同一个学校的学生，但平时总是见不到她的身影……草壁优季给身边同学留下最深刻的印象便是、她手持笔记本，若有所思的背影。

玩后感

心之彼端系列在恋爱AVG类游戏中属于比较轻松的类型，虽然没有涤荡起伏的高潮剧情，但平静之中却能让玩家体验到与现实的共鸣感。本作在继承了次时代主机版全部角色的前提下，又追加了全新角色、久寿川莎莎拉，使得本来就已经非常丰富的女性角色阵容再添新鲜感……对于老玩家来说也有了继续玩本作的理由。不过，不得不说、极为简洁的菜单模式仍然是本作的缺点。

文责/八房
美编/大狐狸

流行り神3 警視庁怪異事件ファイル

PSP 流行之神3 警视厅怪异档案

AVG ●日本一●2009年8月6日 ●1人用/5040日元

超进化！AVG名作系列完结篇！

上一期里，我给大家介绍并且推荐了DS版的《流行之神2》这款作品，按理说，本次其实应该避免同类游戏的推荐，不过本次PSP这款《流行之神3》的素质实在是太优秀了，所以本次我才会冒大不韪，再度为大家详解系列新作的进化之处。

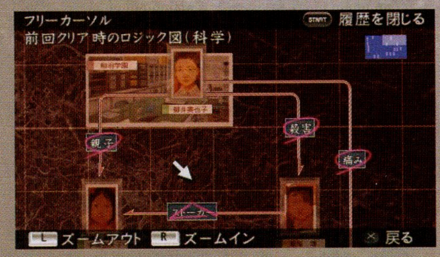
系统超进化！

前作DS版的系统已经是非常方便的了，本次出在PSP上，又有了大幅度的进化。不用做太多说明，大家只要明白本作的操作方法和菜单，就已经可以体会到方便了。

本次最大的变化，就是可以通过菜单选项，直接查阅分支树——大家可能会有疑问：这个选项不是上次就有了吗？其实本次又增加了一个极为便利的功能：如图所示，玩家可以直接看到本次路线中选择的分支路线（高亮显示），而且，只要是本次走过的剧情，可以任意跳回去重新开始（即回到所选处，选择处之后所有内容变成未经历状态，可以重新选择）。以前需要通过存档取档完成的工作，本次直接就可以进行。不仅是分支数时可以直

フリーカーソル SELF QUESTION 選択 展開 モード変更 縮小 拡大
行方不明
こんな時こそ、瀬尾さんがいてくれれば……
いったい、どこへ行ってしまったんだ?
小暮さんにかわって保護者達をなだめる
瀬尾さんを探しに行く

↑SELF QUESTION、一般剧情、选项部分，都被以不同图标体现在分支树上。



↑在进行逻辑推理时，按下START键可以看到上次过关时的推理结果和正误，大为方便玩家参照。

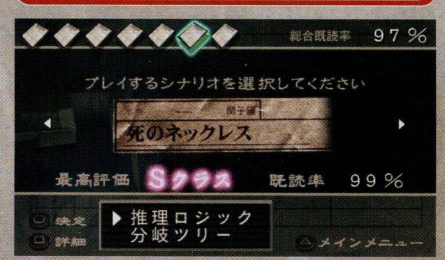
接进行跳跃，在回滚台词的时候，同样可以按○键跳回特定台词处重新游戏。这样一来，包括SELF QUESTION在内，玩家可以精确地跳到游戏的任何一点，这对收集分支既度率和测试选项效果提供了极大便利。只要保存一个最后打过章节前的存档，就可以随时从任意地方开始回顾了。

除了方便的系统选项，本作的快捷键操作也是非常丰富的，游戏的操作如下：

○键：推送文本。
△键：呼出菜单。
×键：消去文本显示图片。GALGAME里的定番功能，这次终于添加了进去。
□：叫出便捷菜单。按相应的指令，即可轻松实现回滚台词、自动播放、快速跳过既读内容以及直接跳到分支选项等非常方便的内容。
L键：AUTOPLAY。
R：回滚台词。
SELECT键：进入存档界面。
START键：进入LOAD界面。
类比摇杆+方向键：四个快捷方式，对应进入分支树、消去对话框、进入DATABASE、进入逻辑推理。

大家注意一下就可以发现，几乎所有的常用功能都可以不开菜单而用快捷键完成，上手后游戏的节奏就可以非常流畅。

内容空前丰富



↑可以在章节选择画面查看本章的分支、推理等完成情况。

内容上，首先是章节数目格外的多。如图所示，本次的本编，从第零话开始共有5话之多，比以往多了一话，而且还有多达3个的隐藏章节，分别是以犬童兰子为主角的“死之项链篇”，以D·K（雾崎 道明）为主角的“死不掉的死刑犯”篇，以及8月28日追加下载的以新人物羽黑 薰为主角的番外篇。

兰子篇：章节结束时，DATABASE收集率77%以上。

D·K篇：除D·K篇外全DATABASE（93%）收集，全正编科学、灵异路线完成。

薰篇：8月28日起，PSN提供免费下载。本章不计算季度率，没有DATABASE等内容。（注：联接PSN会要求升级PSP系统，自制用户慎用）



除主要游戏之外，本作还附赠了一个骰子桌棋游戏，叫“旧校舍的小梅莉”。游戏的目的是躲开诅咒娃娃梅莉的追踪，在校舍中找到4把钥匙并且脱出。游戏最大支持六人游戏。只要主机在标题画面选择“シェアリング”（shareing，游戏分享），就可以实现一拖多。没有游戏的朋友只要在PSP的XMB菜单中选择接受游戏分享（就在运行游戏的上面）即可。游戏开始后，玩家要一边躲避梅莉，一边进入房间收集道具，道具包括开门钥匙、抢夺其他玩家卡片、可以将梅莉击退的球棍、防止被梅莉伤害的布偶等。巧妙利用道具、设定行动路线，在HP耗尽之前逃出被诅咒的校舍吧！



玩后感

前面已经说过了，本作的系统是我玩过的AVG中最方便的系统之一。除了CHUN SOFT镰鼬之夜2和BLACKCYC的虫爱少女之外实在没有能和它比的。且不论游戏剧情本身算不算神作，这种以用户为本，处处为用户着想的设计方针就非常值得肯定。希望几天后的《428》能够为我们带来惊喜。顺带，最近有小组宣布汉化PSP版流行之神1，希望在积累经验之后，能够有小组对本作进行汉化。

热作冲击波

文责/八房
美编/大狐狸



NDS
噗呦噗呦7
PUZ ●SEGA ●2009年7月30日
●1-8人用/5040日元

轻松华丽，爆裂对战PUZ降临！

噗呦噗呦?

噗呦噗呦是SEGA公司出品的著名解谜游戏，玩家要通过操作，将不断下落的各色气泡联接成四个以上的团块，即可将气泡消去。如果是对战模式的话，消去我方的气泡，还可以让对方场地中降下难以消除的障碍物“烦恼种子”，和其他同类游戏一样，如果气泡堆满了空间以至于漫出来，游戏就告负了。说起来，本次的噗呦噗呦7是系列的最新作。前段时间，系列正值15周年，SEGA也推出了15周年纪念作品，不过由于存档系统发生了问题，不得已只好将产品召回，损失惨重，所以时隔不久，系列的新作，这款融和了15周年纪念作系统的新作面世了。

作为方块游戏，自然要讲求连锁消除，本作也不例外。只要消去气泡，其他气泡就会下落，再度满足的话就会变成连锁消除状态，根据连锁数的增加，得分、fever增长和向对方的攻势就可以加强。反之如果受到了对方的攻击，我方则可以通过理由手头的气泡构成连锁消除来进行防卫或者反击。

几大模式，玩转噗呦

作为轻松解谜类游戏，本作自然有很多模式，除了最基本的，有一定剧情的故事模式之外，还有数个模式供大家选择。有一部分隐藏角色是必须在特定模式下才能使用的。

故事模式：共有6大关22小关，会解封很多位隐

藏角色，故事剧情也是挺搞笑的。

自由对战模式：可以设定COM性能等，与CPU或者朋友们进行对战，最简单的方式。

车轮战模式：生存模式，反复打败出现的对手，挑战更高的成绩。

教学模式：面向初学者的模式，新手从这里开始了。

WIFI对战：本作支持WIFI对战，但因为延迟的关系，个人感觉有些勉强的。顺便，如果对战胜利的话，还可以得到积分和排名，从而显示不同的称号哦。

解谜模式：气泡的配置和能使用的素材是固定的，玩家要在一定手数之内将所有的气泡消除，还可以通过WIFI下载新的谜题。老实说，大部分关卡都挺费头脑的。

新系统：大变身！

本次新加入的系统，是游戏的特色之一。只要连续消除落下的气泡，边上的fever槽就会逐渐上升，只要等这个槽升满，就可以发动两种“大变身！”。其中一种是“巨大化”，发动后，气泡将会变得非常大，消除条件也变成3个相连即可。连锁消除的条件改变为每次下落气泡都消除即可。这个模式可以说是倾向于防卫的模式，可以很容易地构成较高段连锁并且迅速消除气泡，是初学者的好选择。

相对应的，另一种大变身就是对应的缩小模式。此模式下，气泡相对变小，空间相对地大起来了，巧妙设置后即可构成多段的华丽连锁，一举造成大规模的攻势，是非常有进攻倾向的模式。不过反之，如果没能用好的话，会闹得自己手忙脚乱也说不定。

隐藏角色出现方法



本次的角色共有名，虽然一开始能选的角色并不是很多，但其实，这作的隐藏人物会随着剧情模式的进程而逐渐追加，基本上如果保持在A评价以上的话，主角一周目完成后会开启绝大多数的人物，最后剩下四个没开启的。在二周目的时候，会发现有些游戏在进去前有新人物可选，把所有闪着“NEW”的人物都拿出来打一遍，最后的四位角色也会开启。

第一幕全NEW完成：シエゾ

第二幕全NEW完成：ルルー

第三幕全NEW完成：サタン

第四幕和第五幕全NEW完成：エコロ

这样一来，全部角色就开启了。毕竟是以轻松对战为主的游戏，所以很简单就可以获得。各位角色的性能区别主要体现在连锁消除时力度的分配上，有些角色低等级连锁时，攻击威力就会很强，反之大连锁时强度上升限界较低，有些则是连锁消除派，尽量去凑齐大连锁吧。

隐藏指令秘技

COM强度最大秘技

对战选择CPU时，按住SELECT再决定角色，开战后难度即为最大。

自由对战时交由COM控制

仅限自由对战。选择难易度时按住SELECT键决定即可委托COM控制自己。

隐藏要素全开

标题画面时按住L+R，之后按顺序输入上→下→右→左→X→B→Y→A。如成功会听到音效。

CPU对手强制输掉

笑，耍赖用秘技。仅限自由对战。对战中同时按下L+R+X+Y即可生效。特别说明一点就是有些烧录卡的软复位键位与之很相似，可不要按错了哦。

玩后感

系统非常简单明了，很容易上手，但要想构成复杂的连锁消去就有点困难了，当然此类游戏都是这样的，所以倒也正常。游戏的优点是很爽快，玩起来很轻松，但缺点也就出在这里：高难度下，或者和别人对战时，节奏总感觉非常快……555，我这等反应慢的家伙玩起来总是手忙脚乱啊。总之还是很好玩的，建议大家随身带一个，没事玩两局很合适。

文责/八房
美编/大狐狸

你的地盘我作主？

第一届系列吉祥物顶上制霸战

杂谈兼前言：拜DQ9所赐，最近的游戏发售列表上真是乏善可陈——当然那个三五影响也是挺大的啦（叹）。DQ之风不衰，最近看到的鸟人（天使）和史莱姆也格外地多了起来，估计今年我看到的金属王比我以前数年的数目总合都要多了。没办法，谁叫史莱姆是DQ的吉祥物呢——正如陆行鸟之于FF，玛穆鲁之于西林一样。何谓吉祥物？吉祥物就是提起史莱姆就想起DQ，提起DQ就想起史莱姆——按理说是这样的，不过呢……

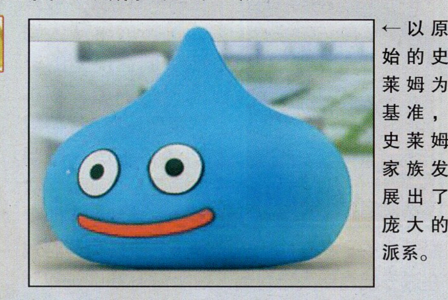
吉祥物？明显我的人气更高些！

没错——按理说呢，吉祥物应该是一个人见人爱花见花开温柔驯良的角色，不过事实上现在人气最高的偏偏往往不是那些老牌的吉祥物。时间长了，诸位新一派偶像们自然不愿屈居人下啦。虽然吉祥物们有着官方“御赐”的头衔，扳它不倒，但是起码在“民间”，还是可以大展身手，与官方吉祥物战上一番的嘛！便要彻底将你这个花架子轰杀到渣呀口胡！



KISSES巧克力已过时！

说起DQ系列，吉祥物自然应该是史莱姆。鸟山明大师数年前妙手偶得的一个如水滴状的可爱的小东西陪伴着DQ系列走过了数十年的旅程，几乎每一次都是可爱的史莱姆伴随着勇者最初的旅程。无数的史莱姆用自己的身体为主角铺就了冒险的道路，而史莱姆可爱的身形，更是让许多人为之心许——系列吉祥物，自然当之无愧。



←以原始的史莱姆为基准，史莱姆家族发展出了庞大的派系。

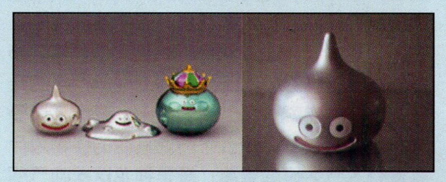
其实呢，DQ中的史莱姆（slimeスライム）算是原创，原本的史莱姆可没有这么可爱的。史莱姆，原文Slime，其实是“污泥、黏液”等污物的意思，通常说起怪物的“史莱姆”，则是1931年，作家洛夫克拉伏特在克苏鲁神话系小说《疯狂的山脉》中描述的黏液状生物，随后1953年，约瑟夫·布伦南发表了名为《史莱姆》的小说，正式确定了史莱姆的名字。原始设定中的史莱姆，是恶心的可以随意变形的黏液状生物，比较凶恶。其后，各种桌面、电子游戏都沿用了史莱姆的设定。



↑其他游戏中的史莱姆可就没有那么可爱了，这是游戏王中的品种。

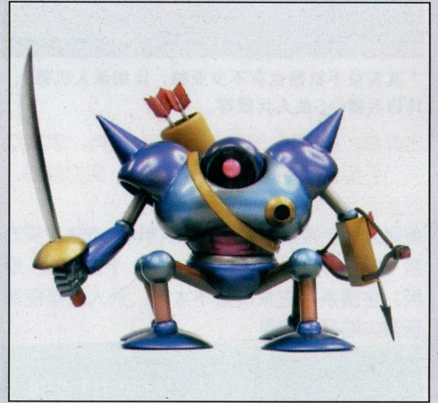
不过呢，到了《巫术》时代，史莱姆逐渐从凶恶的怪物沦落为较弱的杂鱼，1984年的《多鲁亚加之塔》，正式将史莱姆带到了日本。直到DQ，鸟山明在进行怪物设定时，将史莱姆大大削弱为初级的敌人，形状简洁，还带着傻乎乎的笑容——由于其孱弱的身形、可爱又呆萌的面容，异化后的史莱姆成为了广大玩家乃至青少年非常喜欢的形象。随着DQ在日本腾空而起，史莱姆的形象也逐渐广为人所接受，各类玩具、周边和同人创作一应俱全，史莱姆的家族和地位也逐渐壮大，甚至还有专门以史莱姆为主角的游戏哦（比如《冲击的尾巴团》，1代比2代好玩，很温馨可爱的小游戏）。

不过！DQ已经出了这么多代，史莱姆这把交椅坐到现在自然会受到挑战啦。虽说憨厚可爱，但是作为最初始的怪物，谁也不会特别把它放在心上，就算是有各种亚种助阵，也多半就是浮光掠影，让人留不下什么印象——更何况，其实史莱姆面临的最大挑战，其实就来自于“家族”内部。没错，我们要说的就是金属史莱姆。



↑金属系以其独特的个性和在游戏中充当的重要配角地位而独树一帜。

金属史莱姆包括普通水滴状的家伙、离散金属、金属王以及白金王，有时黄金史莱姆也会被算在内。（DQ9还加了金属塔、黄金塔等品种）。虽然理论上金属系全家都在史莱姆的管辖范围下，但其实，基于种种原因（比如上期特稿中我提到的缘故），这个坚硬、胆小又很有油水的种族很少会被玩家们与史莱姆混为一谈——事实上，它和DQ中所有的怪物都是那么的不同，不同到会单独作为一项重要的要素被每代传承。尤其是到了DQ9，金属系可谓人丁兴旺，拜明雷遇敌，敌人领队可见的福，以往可遇而不可求的金属王、白金王，也成了玩家们的好朋友，金属系的人气空前高涨。要我说的话，干脆把金属系单独提出来作一个系来分类算了——啊，对了，现在已经有专门针对金属系的技能金属斩了哦。



↑杀人机器的外貌究竟算是可爱还是帅气？个人觉得只能算滑稽吧……

当然，除了金属系，还有其他的竞争者跃跃欲试——就是这一位，大家熟悉的杀人机器。杀人机器也是DQ当中人气较高的怪物之一，而它的“萌点”又和金属系不同。除了那个说冷峻说可爱都行的见仁见智的外形之外。这个小怪

特别策划

物最大的特点就是其强大的实力——两次移动、速度快攻击高、拥有各种特技和抗性。如此强大的能力自然会让大家欣喜。虽然前几代中，它还只是个让人印象深刻的杂鱼，但随着DQ5怪兽同伴系统的加入以及DQM对怪兽同伴的升华，这个怪物就一口气脱颖而出，变成了最受欢迎的怪兽之一。什么？你说其他的怪物为什么没有人气？很简单嘛！像是神龙这样帅气的大牌，一跳票就是好几作收不到；像是地狱管家/地狱战神一类出勤好的，样子又实在对不起观众了……



↑其实杀手机器也有不少亚种，比如杀人机器2、终极兵器、S杀人兵器等。

吉祥物：史莱姆 流派：可爱派 优势：家族众多，外型呆萌，新手领路人 短板：实力很弱，内部派系不均

挑战方：金属系史莱姆、杀人机器 流派：实力派 优势：地位特殊，实力高超，玩家最爱 短板：金属系与史莱姆撇不太清，杀人机器在非玩家中知名度有限

如果说是公众领域的话，现有吉祥物史莱姆主角光环加身，必胜无疑。不过作为玩家，自然评分要从游戏角度来综合考量，如此一来，挑战方大可一战。虽然不能取而代之，但从史莱姆手中夺取“玩家心目中人气第一”的地位还是大有可能的。 盘口：7：3

吸金鼠与戏法屋

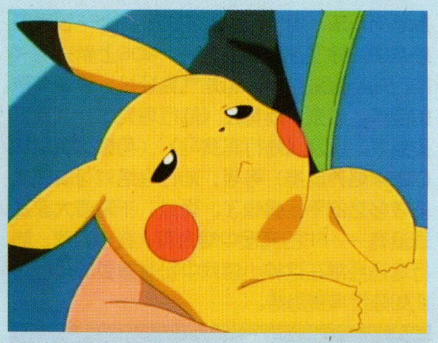
除了DQ之外还有哪个RPG？FF？残念です～～ね。是口袋妖怪啦。显然这是我的个人爱好，大家不要见怪。其实仅就口袋妖怪来说，将要出场的这两位算是本篇特稿里特征最为明显的一对了。



↑ACG三栖还不够班，从食玩到主题公园，皮卡丘的足迹遍布各大领域。

皮卡丘的吸金史这里其实并不需要多提了。作为任天堂的当家花旦之一，皮卡丘一直活跃在一线的舞台上长达10年之久。直到现在，虽然动画中名声渐隐，但剧场版、周边、活动等领域，皮卡丘还是当之无愧的最有人气怪物。

不过呢，虽说是黄袍加身，它老人家还是在某些方面有着一些烦恼的：首先是fans群的问题。虽然口袋fans遍布世界各地，但其实，皮卡丘fan并不是口袋饭的全部，也有不少玩家喜欢口袋但不喜欢皮卡丘的，比如我（汗）。而且呢，和所有偶像派玩家一样，皮卡丘在实力方面也是比较尴尬的：进化前，早期种，怎么想都只是压箱底的宿命，虽然老任厚道的给了它一颗攻击力乘二的电珠子，但也只能让它在百花齐放的386时代小小的露一下头，不至于被彻底遗忘——可惜到了群魔乱舞的珍钻时代，这个小黄老鼠还是被完全淹没在强攻的潮流中了。坏事成双，不但战事吃紧，就连“后院”也小小“起火”了一下：口袋妖怪是靠着动画起家，不过动画的受众年龄层较低，过了这么多年，当年的小观众们早就长大了。为了吸引招徕更多的新用户，老任自然要加紧造势，继续打造自己的金字招牌。问题是，皮卡丘已经在电视上活跃了将近10年了啊……无论是谁多少都会有点审美疲劳的吧，所以现在在TV版中，老任采取的是老明星与新一代一起发展的策略，



↑有爱归有爱，勉强就是勉强啊，这幅身板上阵打仗太勉强了。

培养新人的力量可能还更大一些，所以近年来的动画中，皮卡丘的出镜次数也略有减低，这对皮卡丘来说可是个大大不妙的事情啊……

当然，这些问题无论是哪一个，放在吉祥物身上都够受，但反观我们的挑战者，却绝无此类困扰。耿鬼是最早期与皮卡丘一起发家的宠物之一，也是玩家能够得到的第一个鬼系人才，是第一批需要特殊进化条件（通信进化）的宠儿……可以说耿鬼就是一路踩着“第一”的道路走来。只要口袋妖怪中添加进一个新要素，不管是道具、特性、招式还是其他，耿鬼几乎都会冲在体验的最前线，而且往往都是第一批受益者：金银划分了特攻特防，耿鬼快刀开始抬头；宝石设定了特性，耿鬼从此再无地震之忧；珍钻打乱了物攻与特攻招式，耿鬼取回了本系的影球。如此多的“第一”造就了一个神话：耿鬼是极为少数的，几乎可以说是唯



↑想要猜耿鬼的心思比猜LOLI的心思还难——而且还是超腹黑LOLI。

一的，从151时代到493时代一直活跃在玩家们对战第一线的热门宠物。即使是493时代妖魔鬼怪的狂潮也无法抹灭这个脸上挂着坏笑的圆滚滚的家伙的明星光环。大家只要看看我们的口袋专区就能明白了：面对这样一只“几乎能包办半支队伍工作的”“上场随便得就像上厕所”“只要上场，对方起码有一只以上的怪物倒下”“真正能用好它的玩家，是一定会有多重人格潜质”（以上赞誉之词来自PMGBA一众专业人士哦）的黑糊糊的宝贝疙瘩，又有谁从来都没有正眼看过它呢？耿鬼在玩家群体中的人气，自然是屈指可数的前几位，远非小黄老鼠可比。要耿鬼说最大的弱点，大概就是上不得台面的外形了。被这个外形所拖累，耿鬼的出镜率少得可怜，以它为主角的游戏就更少了。虽然在正统作品中要风得风要雨得雨，但在一些支线作品之中，耿鬼的光芒就没有那么明显了。毕竟在外传作品中，没有传统设定的束缚，皮卡丘等一干偶像角色，也大可重新设定实力了。

吉祥物：皮卡丘 流派：偶像派 优势：超可爱，人气知名度高，外事活动多 短板：世代交替，略显过气，实力不济。

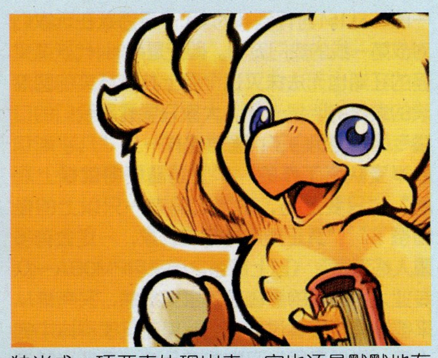
挑战方：耿鬼 流派：百变派 优势：老牌强宠，百用百新，一路走来感情深厚 短板：样貌猥琐，没有额外动画活动支持。



和DQ组同上，由于先天缺陷，耿鬼想要取吉祥物而代之是不可能了——但就玩家角度来讲，耿鬼则占有绝大的优势：DQ的杀人机器再强，基本上还是厉害敌人级别，终究要被主角收服或者打败，而口袋妖怪则是一款有竞技要素的游戏，一个出色的选手显然要比一个偶像派花瓶要有着更高的吸引力。 盘口：6：4

小黄鸟与大姐姐

如果第三个排不上FF，实在是说不过去了——所以这次出场的守擂者，就是被大家昵称为“小黄鸟”的陆行鸟啦。陆行鸟这个要素和DQ系列的史莱姆和口袋的皮卡丘一样，都是那些平时并不太起眼，但凭借可爱外貌保持几乎全勤的出镜率。虽然有时候陆行鸟也会扮演敌人的角色，但多数时间里，它都是作为己方NPC为主角提供各种便利。有时就算没有被单



独当成一项要素体现出来，它也还是默默地在游戏中扮演重要的龙套角色（比如FFTA系列的陆行鸟骑士坐骑）。而且，比起皮卡丘和史莱姆的单纯符号化来讲，陆行鸟一族，是确确实实地忙碌在为主角服务的第一线的，这种“亲民政策”也为它赢来了比较高的人气。移动时有小黄和小黑、MP耗尽时有小白，拿不了的道具，只要给出一枚基沙尔的野菜，就可以叫胖子出来帮忙收藏道具——就连打仗，陆行鸟凭借坚韧有力的后肢和较少的MP消耗，依然可以在初期冲在战斗的第一线。



↑玩过这个游戏吗？其实就是陆行鸟版的德比赛马。出在ps平台上。

除了在本传游戏的稳定表现之外，陆行鸟最大的一个特点就是多才多艺。虽然FF中的个性怪物相当多，比如东贝利、莫古利等等，但一肩独扛两杆以上大旗的，还是非陆行鸟莫属。要说最有名的当属是《陆行鸟的迷宫》系列。前不久，在WII上和NDS上还出品了系列的新作《陆行鸟与不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》。系列一反《西林》订下的迷宫类游戏基调，以继承级别、游戏难度相对友好、故事性强等优点奇兵突出，受到了不少迷宫类游戏初学者的青睐。独有的FF系列的文化氛围（包括熟悉的音乐、同伴、敌人怪物等）让FF饭也倍感亲切。除了迷宫系列之外，NDS上新兴的《陆行鸟与魔法绘本》也是气氛轻松，诙谐有趣的佳作。过去，还有过《陆行鸟竞速》（赛车类游戏）以及《陆行鸟赛马》（和德比赛马类似的策略养成类）等等，陆行鸟绝对可以算是多才多艺的平民偶像了。而且，不知道大家发现没有——FF的流程中常会有一些小游戏，陆行鸟还经常在这种小游戏中扮演重要的角色，比如陆行鸟赛跑等。



↑西瓦姐姐有很多同人创作的，这张算是挺好的。注：图片来自PIXIV

看完了擂主，再反观挑战者。挑战者西瓦大姐姐同样也是FF系列中让人耳熟能详的角色。和陆行鸟一样，召唤兽同样是FF系列最为基本的传统要素之一——而冰之女帝西瓦，正是召唤兽这个系统当中，最能够体现召唤兽特性的存在。召唤兽的存在意义是啥？很简单嘛——华丽，强大，拉风，拽出来使一次，倍儿有面子，而西瓦就是一众召唤兽中最为有人气的一匹。首先，召唤兽要漂亮拉风，这一点上西瓦可以说得天独厚。FF系列的召唤兽各有各的风格，威严肃穆的奥丁、狂野派的伊夫利特、线条刚劲的巴哈姆特，这些召唤兽都有着为数不少的fans。那么为什么西瓦的人气比较

高呢？首先，它是人型。虽然巴哈姆特很帅，但它是龙，伊夫利特则多数时间像头大猩猩，就这一点上，西瓦的亲和力就高一些；其次，它是女性风貌。人型的召唤兽也有很多，比如奥丁、拉穆，但更多的是一种阳刚之气，西瓦作为女性的风貌，则带来了一种阴柔、风华内敛的感觉。除了外貌，召唤兽的另一个重要特征是实力强大：这一点上西瓦也有相应的表现。钻石星辰虽然名字有点土气，但作为中期就能够使用的召唤技，还是颇有霸气的。看似柔弱（比起其他召唤兽）的外貌配上强劲的实力，这种反衬更能够让人留下深刻的印象。FF的召唤兽向来是按剧情顺序取得的，西瓦则一般排在中期，虽然后期的利维亚桑、巴哈姆特等强劲召唤兽强过西瓦，但反过来，中期召唤兽的低消耗、高泛用还是能够体现出优点，在针对惧怕冷气属性的敌人时，西瓦往往能发挥出超常的实力。这种“在厉害的里面算省的，在省的里面算厉害的”定位也是比较讨巧的。而且在次世代主机的FF中，召唤兽有了更大的自由培养空间，就更方便大家用爱来弥补实力不足了。



↑西瓦姐也有黑历史的，谁赶紧去把这个FF4非主流西瓦抹掉！

啊，这里其实要说点题外话。西瓦，名字是Siva（シヴァ），其实这个名字属于印度教派三大主要神祇之一，那家伙在中国的通用名字是“湿婆”（当然同样写作Siva シヴァ）。湿婆是印度教中司掌破坏的神祇，同时也是舞蹈之神，从一定程度上是人们对死亡以及严酷自然敬畏的化身。不过意外的，这位神祇在人们当中还是有很高的人气，印度教徒之所以不吃牛肉，将牛奉为圣物，就是因为传说中牛是湿婆的坐骑。我想在FF进行召唤兽设定时，西瓦的个性也从一定程度上参考了湿婆的某些特质吧。其实为什么我要特意强调这个呢……因为湿婆是男的，不要被名字里的婆字还有FF里西瓦的面貌给误导了，否则和人讨论的时候会很现眼的哦……

吉祥物：陆行鸟 流派：亲和派 优势：可爱随和，是冒险旅途好帮手，出镜率高 短板：战斗方面无能，与玩家相聚的时间少。

挑战者：西瓦 流派：御姐流 优势：实力与美貌并存，人气和出勤率兼备 短板：作为众召唤兽之一，标志性地位不甚明确，见面时间太长，容易让人审美疲劳。

本组选手一反前两组偶像派对实力派的定式，展开了亲民方面的对决。一方面是便民可爱吉祥物，一方面是实用冷峻召唤兽，在游戏中的作用可谓各有千秋。相对的，双方在人气方面也是不相伯仲，提FF必提陆行鸟，正如提FF必提召唤兽——当然，人气最高（之一）的西瓦姐姐也离不了。只是相对于西瓦的召唤兽群体一员身份，陆行鸟有自己的一块天地和主题游戏（如陆行鸟迷宫），略胜一筹。　盘口：6：4

特别策划



萌与帅的对决！

第一个例子是一面倒，第二个例子是尚可一战，第三个例子是不相伯仲，那么第四个例子自然应该是挑战者略胜一筹了。至于领域嘛，自然就是女神转生系列了。为什么？哎呀简单了，因为这是我心目中的排位嘛。（……适可而止吧，看来翔武已经无力吐槽了）

女神转生系列的历史也是很长的，甚至超过口袋妖怪和FF。不过呢，女神转生系列的吉祥物比较特殊，是系列在漫长的发展过程中，逐渐被分化、体现出来的，并没有前面三个例子那种一开始就旗帜鲜明的特色。而这个分化、拣选的标准也正是玩家们的意见——也就是说，女神转生系列的吉祥物一开始就是“民选”的。基于这个原因，吉祥物的宝座也就没有前面的几个系列那么稳固，这也就是挑战者格外

强势的原因哦。



让我们讲到正题。女神系列的吉祥物，是名为Jack o' Frost（ジャックフロスト）的雪妖精，通常也叫雪娃娃、冰霜杰克（这是官方译名，自己觉得不好听啦）。面貌嘛如你所见，就是可爱的呆萌的小娃娃。其实呢，Jack o' Frost来自于古代英格兰半岛的传说。英格兰的地理位置大家都知道啦，那里一年总会有几个月冬天比较冷的，而Jack o' Frost，就是传说中的冬之妖精。传说中，Jack o' Frost的外貌是不确定的，有可能是个子很小的小人，有可能是白头发老头，也有可能和现在的吉祥物一样是会动的雪娃娃。在西方人眼中，大抵上妖精都是天真单纯的性格，喜欢恶作剧，没什么善恶观念，Jack o' Frost也不例外。传说中的它是非常喜欢恶作剧的，冬日寒冷的风和地上的冰都是它的杰作——有时也会和人进行接洽，但一旦惹怒了它，Jack o' Frost就会把人冻成冰块。可以说这个幻想生物，是英格兰半岛人民对于严冬的绮丽想象的产物。



↑前不久的女神异闻录DS里，雪人亚种、邪鬼雪、妖精也有活跃哦

作为广揽世界传说的女神系列，雪娃娃自然很早就被收入了游戏中，但如前所述，早期的雪娃娃不过是众多杂鱼敌中的一个，而且说实在话，样子还是挺凶的。更强调妖精喜怒无常的一面。不过随着时代变迁，雪娃娃的可爱形象逐渐受到了玩家的青睐，ATLUS也因势利导，将它的脸进行了一点点小修饰，虽然大体没有变化，但雪娃娃就一下从凶恶变成呆萌了。在之后的作品中、宣传乃至官网链接中，雪娃娃都充当着称职的解说者、看板的作用，成为了官方首肯的合格的吉祥物。为了配合种种需要，雪娃娃还逐渐出现了许多变种，如魔王雪娃娃（魔王 King Frost）、草莓雪娃娃等，甚至还有高位的路西法雪娃娃（纯搞笑角色）。虽然雪娃娃只是比较低级的妖精，但它的种种亚种，则是从低端到高端一应俱全。在近年的游戏中，只要有爱，连最初级的雪娃娃照样也可以养成厉害的仲魔，仅就这一点来说，雪娃娃在游戏中的活跃程度，可以说是远超史莱姆、皮卡丘和陆行鸟的。不仅如此，在系列中，雪娃娃还与同为英格兰传说的万圣节南瓜头（Jack-o'-Lantern ジャックランタン）结成了表兄弟（汗），成为了类似史莱姆的家族式的存在。



面对游戏里外都人气爆棚的吉祥物，挑战者就显得名声没那么大——但事实上，这仅限于没接触过系列的玩家们。在系列玩家眼里，挑战者库夫林的人气绝对是超高的。

库夫林（Cu chulainn クー・フーリン）在游戏中隶属于幻魔族。女神系列中，“幻魔”的构成主要分两类。一类是各类神话传说中地位不是太高的中、下级神祇，除了战斗能力以

外还具有各种丰富多彩的特殊能力。另一类则是指神话中半人半神的英雄。这些传说中的英雄们一般都具备很高的知性，具绅士气质，对人类很友善，库夫林正是属于后一种。

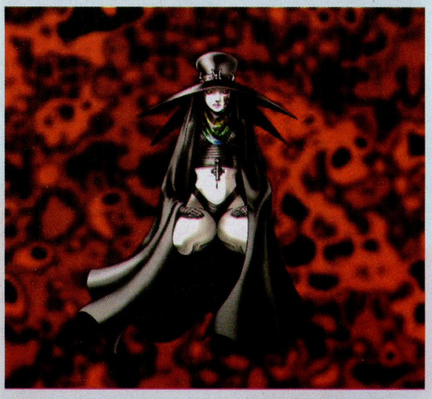
库夫林的乳名为瑟坦特（Setanta），是凯尔特神话中，光之神路克（lugh）之子。历史上确有其人，不过当然，和神话传说并没有太直接的关系。相传瑟坦特从小臂力超群，在六岁时参加了一场晚宴，由于主人库兰的不慎疏忽，库兰所饲的一头猛犬跑了出来，并且袭击了年幼的瑟坦特。瑟坦特经过战斗之后，击毙了这只猛犬。一时间众人大为赞赏。但瑟坦特目睹库兰为了自己的猛犬死去而伤心，就站出来表示，在库兰找到心仪的猛犬之前，自己将代替死去的狗为库兰效忠。由于这个典故，瑟坦特得名为库夫林（Cu chulainn，意即“库兰的猛犬”）。

时光流逝，库夫林已经成为了一名优秀的青年，在成年仪式上，国王将自己的佩剑亲自授给了。库夫林也和领主的女儿艾玛（Emer）成为了恋人。为了建立武勋，迎娶艾玛，库夫林在真正的生父鲁克的引导下，来到了传说中的影之国度，向伟大的魔法战士，影之国女王斯卡哈（Scathach）学习武艺。学艺的过程是充满险阻的，库夫林不但在学艺过程中误杀了自己的好朋友，同为斯卡哈弟子的Ferdia，更误打误撞，与影之国的女战士Aife生下了儿子Connla。不过最终，他还是学成归来，并且从斯卡哈手中得到了传说中的魔枪盖博尔格（Gae Bulg ゲイボルグ）。



↑Imagine中，瑟坦特是作为单独的仲魔出现的。

库夫林回到Conor MacNessa王统治下的Alster，成立了赤枝骑士团并与恋人艾玛成婚。作为团长，他的坚守骑士道的信条，为自己订立了严格的规约，率领部众抗击来自Conart族的侵略。之后，一说是因为他与艾玛成婚，惹怒了曾经为他生儿育女的Aife，一说他因为拒绝了战争女神Morrigain（モーリアン）的求婚而惹怒了对方，库夫林的命运发生了悲惨的转折，先是在不知情的情况下，在战场上杀死了与自己分别多年的儿子Connla。之后，在敌国女王Medb的陷阱下，打破了自己立下的规约，吃了狗肉（因为自己名字的来由，库夫林曾经发誓不吃狗肉）导致半边身体麻痹。最后，敌人利用库夫林发誓再也不破戒的弱点，利用规约强骗去了他的魔枪盖博尔格，并且用这把枪杀死了他，最后库夫林面向自己祖国而死。至今在爱尔兰Dundalk村周边，还有一块库夫林之石（Cuchulainn's stone，又称Clochafarmore），传说为库夫林殒命之所。

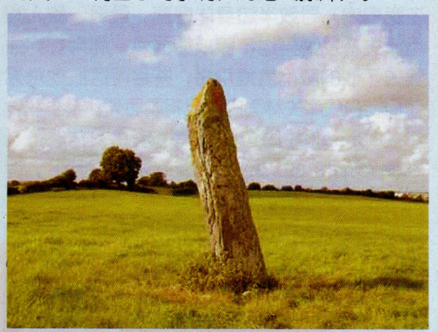


↑许多人都萌库夫林，可我觉得他师父斯卡哈更帅一些。

作为一名悲剧的英雄，又有着英俊潇洒的外貌，所以在女神系列中，库夫林一直有着极高的人气。一方面部分玩家们（特指那些乐于考据典故的玩家）会为其悲剧的命运而嗟叹，另一方面，库夫林的实力在游戏中也往往是十分强大的。众所周知，女神系列中，能够使用的仲魔依存于玩家自己的等级，虽然库夫林的等级仅仅处于中段，但在那个阶段的恶魔中，库夫林的实力往往是首屈一指的。在不少作品中，是否与库夫林培养好关系，还关系着强大装备，魔枪ゲイボルグ的取得。

随着女神系列逐渐发展，库夫林的人气也逐渐攀升，在官方的种种行动中，它经常与雪娃娃一起作为系列代言人登场，大有喧宾夺主

之势。而且大概是因为游戏中库夫林英俊的外貌在一片妖魔鬼怪中比较特立独行，这位小帅哥还非常受女性玩家的欢迎。以致于官方干脆在女神转生OL Imagine中，将库夫林设计成了可以“骑乘”的仲魔——其他可骑乘仲魔，大抵上都是玩家骑在背上，而库夫林的“骑乘”移动则是一把把玩家拉起来，用公主抱的方式抱着玩家角色疾奔。想想看，被小库库抱着从骑着小猫小狗麻雀海星的玩家当中跑过，那是何其……有面子的事啊，对吧（擦汗）。



↑那片草原上有许多这种直立的石头，统称库夫林之石，不知哪一根真的是传说中的那块呢？

吉祥物：雪娃娃（雪妖精） 流派：呆萌派 优势：可爱任性，家族人丁兴旺，官方格外关照 短板：内涵不足，可爱风与系列气氛略有不符

挑战者：库夫林 流派：美少年派 优势：又帅又M（咦？），悲剧身世，实力出众 短板：针对人群过窄，一眼望去没有吉祥物有吸引力。

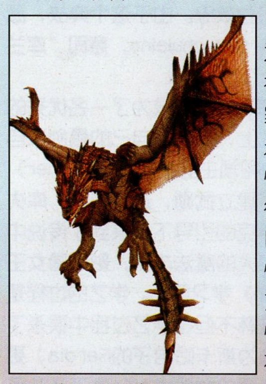
看了前面三个卫冕者压制挑战者的例子，现在终于有例外了哦。虽然公众角度来讲，仍然是吉祥物有先天优势，但本身系列也不是很大众，优势有限。更兼之挑战者才色兼备（咦？），又是有故事的类型，颇为对系列fans和女性玩家的眼光——而且小库库大有人气持续上升，赶超吉祥物的趋势，官方宣传中双方也是各有戏份，翻身做主也不是没有可能哦。

盘口：5：5

历久弥坚，系列寿星！

提起当红明星系列，怪物猎人自然是少不了的，所以本次的最后一节留给怪物猎人。不过只要是玩过的朋友都会知道，怪物猎人并没有一个固定的吉祥物，所以这场战斗，必然会是一场多对一的战斗——联想起我们前几组选手，都是挑战方徐徐变强，所以这一次，挑战系列吉祥物一众怪等的自然也应该是一位威风八面的角色，一个打一群，才叫够班嘛！而且啊，个人觉得，就算是以一敌多，挑战者仍然是稳占胜场！

说起吉祥物的话，怪物猎人有很多吉祥物——最初起家时，是雄火龙，然后到了2代则是钢龙出场；广为玩家们所知的P2是小轰，2G则是迅龙。最新锐机是出现在WII上的海龙。巨龙的设计是怪物猎人系列最重要的卖点，所以这几匹龙也个个都是个性十足，几乎每次出场都能够给人带来耳目一新的印象。

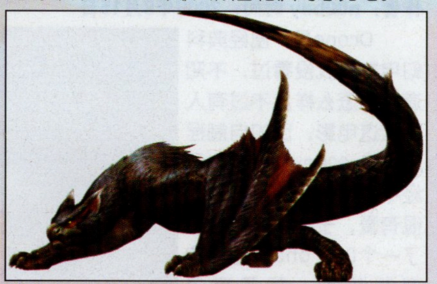


雄火龙：作为一代就有的吉祥物，雄火龙在玩家心目中的地位还是有的，不过很可惜，评价并不能算很高的一类。一代目中，作为标志性怪物，雄火龙的实力是很强的——可惜这种强没能体现在招式霸气方面，而是由于不成熟的设计，体现在了糟糕的“生态”上。比如说动不动就一头扎进岩浆里睡大觉，而且怎么弄都不醒；毫无规律的使用冲撞攻击、专门混在地形不好的地方等。到了2代，可怜的雄火又被矫枉过正，成为了最好欺负的飞龙种之一……单调的行动规律和2代普遍偏低的失衡值，让雄火成了锤子面前只有摇头晃脑份的瓷娃娃。虽然在P2G中，失衡值和血量提高了，动作和弱点也有一定的丰富和变化，但在整体大框架没有变的情况下，雄火还是有点力不从心。还好，到了MH3时代，随着怪物生态和行动模式的空前丰富，雄火彻底来了个大翻身，所有招式都似曾相识的它，实力却有了脱胎换骨一般的进化，重新成为了一个可畏的对手。

轰龙：轰龙的寿命周期只有短短的2代，但可以说它是系列里最成功的吉祥物怪物之一。原因无他：不但实力强横、霸气十足，而且它可以说开创了飞龙种的一片新天地。相信每一个玩家第一次面对轰龙的时候，都会有着很深的

无力感：这四条腿着地，满地乱爬的怪胎，真的要打倒它么！无论之前有没有过的系列的经验，头次面对这个“绝对强者”的时候，多半还是会被满地乱爬的“屎黄战车”“狗爬龙”碾得丢盔弃甲（笑），从轰龙这些充满诙谐感的绰号就可以看出玩家们对它又爱又气的感觉。到了P2G时代，托失衡值普遍上升的福，轰龙的棘手程度又有了相当的长进。尤其是在广袤的沙漠中，眼瞅着这家伙轰隆隆的开过来，相信即使是有经验的老玩家，也不敢有丝毫懈怠。

迅龙：迅龙是所有吉祥物中最短命的，而且很不幸的，实力并不是非常强，所以除了优雅顺畅的线条之外，就只有时间段较近，让人记忆犹新这个优势了。不过一方面它继承了先辈轰龙的传统，“不走寻常路”，另一方面，迅龙无论是与湖边蓝跳跳的互殴，还是爬到树枝上呼呼睡大觉，都体现了崭新的生态性——而这种让人津津乐道的风格，则在MH3中得到了空前的提升，可以说迅龙，是一只承前启后的怪物。MH3中，它的行动方式被冰牙龙完美继承并且发扬光大。相信每一个打到冰牙龙的玩家，初次与其见面时，都会有当初和迅龙邂逅时那种耳目一新却又似曾相识的感觉吧。



海龙：最新锐，目前人气最高的标志物和吉祥物。系列集大成之物。崭新的行动套路、崭新的场地和战斗、崭新的招式，崭新的怪物生态。如果说前几代吉祥物的诞生是一个公式中不可或缺的重要部分，那海龙就是运行结果，是MH3的意义所在。你玩过MH3了吗？如果没有玩过的话，强烈建议你去试试。集大成之作的集大成吉祥物，挑战一次，你绝对不会后悔。

就算是没玩过怪物猎人，仅仅看图，已经可以领略到挑战者的霸气。没错！角龙，系列全勤，一度最凶最恶，无论在哪代中都是让人心存敬畏的绝对实力派人士。角龙名为Diablos，这个词其实是“魔鬼”的意思，但国内玩家所熟悉的是它的另一层意思：《暗黑破坏神》中的



魔王。和那位魔王相比，角龙确实也是十分凶恶的，也不愧于魔王这个名字。初代中，角龙就是以“最强”的身份君临世界的，无论是充满霸气的吼叫还是遁地时带起的狂风都足以让最熟练的玩家吃够苦头，以致于到了2代，制作者不得不对它进行弱化，还专门设计了一根别号“断龙岩”的石柱来克制这家伙，这个待遇也算是独一无二了。即使是在P2时代，不考虑攻击力因素，仅就攻击方式来说，角龙仍然是佼佼者。尤其是大家熟知的片角魔王，即使游戏数百小时的玩家，运气不佳仍然会被轻易轰杀。P2G角龙除了闪光弹这个唯一短板，其他破绽也随着行动的丰富从而得到了弥补。MH3角龙实力又上了一个新台阶。虽然在新的妖魔鬼怪中并不是特比明显，但无论是超越1代的钻地，还是近乎破空而出的突袭，抑或转身二连大回旋，都着实让人心中捏一把汗。

吉祥物：TITLE兽一家 **流派**：实力派 **优势**：气势磅礴，刚健有力，特色鲜明 **短板**：各领风骚互抢镜头，实力虽强略差一筹

挑战者：角龙大菠萝 **流派**：狂野派 **优势**：霸气十足，个性鲜烈，让人过目难忘，全勤出镜 **短板**：威光煞气过重，让新人怯步，熟手心存忌惮，天赋外型略差。

角龙一出，谁与争锋？作为挑战者却是存在感比所有主角、主角怪和其他零零碎碎最高的存在，更凭借着天赋的强劲实力让诸位玩家们印象深刻。要论这几组擂台中最有希望取代吉祥物的，自然非角龙莫属。无奈造化弄人，如此强劲的实力，却换来了一张煞气有余俊美不足的脸庞，让人不由扼腕。不过总之，角龙好样的！你才是玩家心目中系列的真·主角！ 盘口：3：7

特别策划







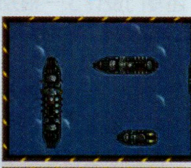
爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。

■主持/翔武
■美编/伟哥

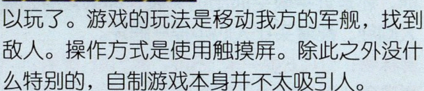
NDS/PSP近期软件总览

自制游戏“大海战”

作者：NightFox 时间：2009年8月16日



作者NightFox发布了一个新的自制游戏，关于海战的游戏。NightFox是NightFox’s Color的作者，不知道你有没有印象，8月他也更新了后者，后面有介绍。这个海战游戏是他潜伏了一段时间的作品，完成度貌似不太高，但已经可以玩了。游戏的玩法是移动我方的军舰，找到敌人。操作方式是使用触摸屏。除此之外没什么特别的，自制游戏本身并不太吸引人。



跳跳蛙v0.5

作者：Kukuclan 时间：2009年8月15日

完成度很高的一个自制游戏，控制青蛙跳啊跳的小游戏。一看就是重制版本，不过原版比较新鲜，是1993年Amstrad CPC主机上的一个名叫“Jump Mania”的小游戏，估计没多少人知道吧。本作根据它移植到NDS上，游戏的目标很简单，只需要弄掉屏幕上可以破坏的盒子，青蛙有不同的跳跃距离，玩起来挺有战略性的。目前本作已经有32个关卡，加入了DLDI自制程序接口，还可以用触笔或者十字键控制。作者称将在后面版本中强化画面效果，加强动画效果，增加声音和音效，还想增加一个关卡编辑器。值得期待。





DronS v1.6

作者：n00bey 时间：2009年8月15日



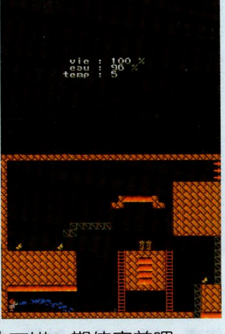
Drone是一部经典科幻电影，我没看过，不知道具体怎么样。不过有人喜欢这电影，比如自制程序作者n00bey。其实他已经不仅仅是喜欢，应该是很有爱，于是在NDS上做了一个以Drone为题材的自制游戏，就是这个DronS。本作的玩法是经典的激光动作游戏，和Drone很像。作者制作了两个版本，一个是普通版本，另一个是对应NeoFlash公司的震动卡的体感版本。V1.6版已经相当成熟，有游戏设置功能，支持12个玩家联机，修正了很多bug，还有像前面说的，支持了Neo震动卡的体感晃动功能。但是这种震动卡估计国内没有多少人有吧？有这卡的玩家不应该错过这个自制游戏。

救火战士DS Alpha 0.1

作者：t4ils 时间：2009年8月15日

作者t4ils制作的一款游戏，玩法是控制救火战士在各种关卡中前进，目的是救出小猫。这

个自制游戏刚刚推出，目前的完成度不算高，但是画面看起来还不错，很有FC上的经典游戏的感觉。T4ils开发游戏一丝不苟，在这个最初级的0.1版本中就加入了训练模式，让玩家跟着消防队长的指挥熟悉游戏的操作。本作的玩法不错，期待完善吧。



你必须烧断绳子

作者：Lapatatelnc 时间：2009年8月15日



You Have to Burn the Rope是本作的名称，“你必须烧断绳子”是直译，其实它是PC上的一个比较有名的Flash小游戏，貌似只有一关，有兴趣的搜索一下玩玩。游戏的玩法是干掉Boss，玩家的目的是跳到屋顶上，烧断绳子落下吊灯砸死Boss，这就是所谓的烧断绳子把。其实主角可以投斧子攻击，但是别当回事，还是跳到上面烧绳子省事，直接秒杀Boss。这个DS版根据PC版重制，不过增加了不少新的功能。比如用上显示的地图画面，或者双屏同时显示画面。15个成就开启（又是学Xbox360？），10个游戏的修改版。

盒子世界的卡比冒险

作者：Kukulacan 时间：2009年8月14日



经常关注DS自制程序的应该不会对Kukulcan这个作者陌生。Kukulcan目前已经发布了23个自制游戏，并且还在以快速的更新速度和创造力推出新版本和新的自制游戏。以此人的能力，绝对可以进入正规游戏公司开发游戏，这种自娱自乐的创造精神值得称赞。本作叫Kirby Adventure World in Box，直译为盒子世界的卡比冒险。其实玩法就是仓库番，将箱子推到指定的位置。值得称赞的是游戏画面，你看一个推箱子都能做得这么出色，相当专业。虽然本作还没有正式完成开发，但目前已经包含了500个关卡，已经相当惊人了。Kukulcan称后面将增加游戏的音效和音乐，还有很多新内容。大家期待吧！

寻找充电

作者：Samel 时间：2009年8月14日

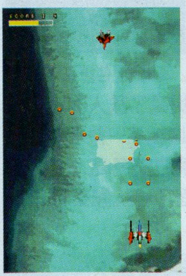


Samel最近发布了一个新的2D解密游戏，玩家控制一个小机器人，它的电池需要充电，所以目标是找电池。游戏的玩法其实很有意思，只看画面可能不知所云。作者我要卖个关子，不详细介绍玩法，推荐你找找这个游戏“Seek and Recharge”。目前已经包含100关，自定关卡功能，无尽模式，俯视视角，游戏中的帮助信息。不过目前还不支持触摸操作，作者Samel称不是技术问题，他试过触摸操作但是不好玩，所以就暂时取消了。



Xplosive Combat v0.6

作者：fooshi 时间：2009年8月13日



一款小飞机射击的自制游戏，玩法就不用说了吧，这种游戏无非是射击和躲子弹。新版本v0.6的更新很多，比如改进了第一关的画面，修正了Game Over的方式，修正和敌人飞机的碰撞效果，修复了游戏溢出问题，重新调整了游戏编码。这类自制游戏的背景通常比较简单，个人认为是不能吸引人的地方，作者如果在画面上多下功夫，应该会得到更高人气的。

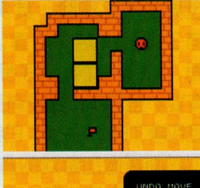
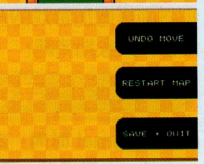
QuirkDS

作者：maRK2512 时间：2009年8月8日

又是一个老游戏的民间充值版本，作者maRK2512将GB游戏Kwirk“移植”到NDS上，这是刚刚推出的最新版。作者说最近一直没更





新，对不起大家，主要是弄新房子太忙了。炫耀啊！游戏的玩法一看就知道，控制西红柿小人到指定的小红旗地点。当然路线可不是直线的，这就是所谓的谜题，前往小红旗地点推箱子什么的，折腾一番。目前游戏已经有音乐了，不过作者想更换一些更好听的。另外，他还说不久将加入原版所有的136个关卡。

射击Stargrazer

作者：SwedishFish 时间：2009年8月6日



又是一个小飞机射击游戏，画面很朴素，估计勾不起大家玩的欲望把。做这种游戏纯粹是作者有爱，自己做着玩，满足自己的技术需要，做完之后获得成就感，估计他们对别人玩不玩不会太感兴趣吧（这种画面也没办法指望别人能喜欢……）。本作是街机风格的射击游戏，8月更新的版本提高了敌人的AI，增加了敌人小飞机的种类，还增加了一些音效。还是那句话，建议作者们如果想获得高人气，应多在画面上下功夫，用画面忽悠玩家是最直接的方法。

仍然活着DS v1.21

作者：t4ils 时间：2009年8月2日



这个游戏的名字叫Still Alive，是不是让你想到《镜之边缘》的同名主题曲？！这个自制游戏的作者t4ils前面已经出现过一次，这是他的另一个作品。不过这款游戏也不是他个人纯原创的玩法，而是根据Portal这个游戏改编而来。Portal你应该不会太陌生吧？就是那个半条命2的puz游戏。Portal的玩法是弄两个洞，时空错乱的找路线。这个游戏基本也是这么玩，从一个门进入，另一个地方出来。新版本增加了wifi功能。



NightFox’s Colors

作者：NightFox 时间：2009年8月1日



前面提到了作者NightFox的这款游戏，而8月它也更新了。本作是一个方块类型的Puz游戏，和Columns方块类似（Columns好像国内翻译为魔法宝石），把相同颜色的方块连上让它们消失。这个自制游戏已经推出一年左右，完成度相当高，从截图就能看出（用NDS模拟器截的图片）。而敬业的作者居然没有忘记更新，8月初发布了新版。这个版本修正了音乐播放上面的bug。推荐一试。

Daedalus X64 rev428

作者：Kreationz 时间：2009年8月13日

PSP上的N64模拟器以前被认为是不可完成的任务，记得若干年前有人宣布开发N64模拟器的时候，被很多网友愤青鄙视。结果证明PSP模拟N64没问题，只是操作不好罢了，毕竟PSP没有摇杆，这个问题已经很致命。这个版本的N64模拟器刚刚发布，作者改进了一些模拟问题，还让大概10个游戏使用DoubleDisplay功能。主要还是操作问题，不然用PSP玩马里奥64多有意思啊。



Atari800 PSP v2.1.0.1

作者：Akop 时间：2009年8月13日

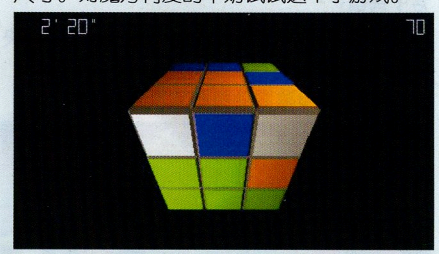
最近DS上的自制程序以自制游戏为主，而PSP则以模拟器为主。这个Atari800模拟器也是老东西了，两年前就已经发布。用PSP模拟老Atari易如反掌，所以这个模拟器的模拟程度早就趋于完美。直到最近，作者Akop居然发布了新版本，着实让人始料未及。新版本支持了Zip压缩文件，强化了软键盘功能；截图自动保存在PSP/PHOTOS/ATARI800文件夹中；另外还增加了图片预览功能。



PSP魔方v2.2

作者：exter 时间：2009年8月13日

记得之前介绍过这个自制游戏，最近它又更新了。由于自制软件总会更新，所以难免有一些重复的内容出现在PG上。大家见谅。本作是经典魔方的玩法，不用多说。新版本改善了默认视角的角度。修正了PSP进入休眠模式导致游戏死机的问题。还增加了古怪的魔方尺寸。对魔方有爱的不妨试试这个小游戏。



NdSudoku v1.0.0

作者：Yabause小组 时间：2009年8月10日

PC上的土星模拟器都不完美，你相信PSP能够模拟世嘉土星吗？我本人是不敢相信，但有人就是不服，开始挑战PSP机能。Yabause小组是研究土星模拟器的开源组织，除了研究PSP的土星模拟器，他们还在搞Linux、Mac



OS X、Windows、DC和Wii版本。最新的PSP土星模拟器是v0.9.10，新版本的模拟程度需要玩家测试。如果你感兴趣就找来试试吧。

PSPHUGO v1.3.1

作者：ZX-81 时间：2009年8月9日

这个PSPHUGO是PC-E模拟器，作者是大名鼎鼎的ZX-81。这个新版本主要支持了一个叫Buzz的人开发的IRDA摇杆。据说使用这个摇杆要利用自制的视频器，大概20美元。没听说过吧？我也是第一次听说PSP的这个东西呢。这东西就是图中左侧的小玩意。零售价20美元不算太贵，但是在PSP上玩古老的模拟器，买这个显然不值，除非对老模拟器游戏特别有爱。国内的玩家可以无视这个版本了。



小鸡侵略者v1.1

作者：Kairus101 时间：2009年8月8日

PSP上近期自制游戏不多，这个游戏值得关注一下。太空侵略者大家都知道，后来的小蜜蜂就更熟悉了。这是作者Kairus101恶搞太空侵略者的版本，用飞机射击太空中的大胖鸡。据说不是他原创的，而是根据PC上的版本重制，疏漏寡闻了，我确实没听说过这个PC游戏……玩了一下发现，射击胖鸡后还可以收集鸡腿，而胖鸡敌人的攻击方式是下蛋，用蛋砸飞机也真佩服作者能想得出来，让我说还不如拉屎当子弹呢。





□文/PMGBA 星痕&SSPASS
□责编/八房

口袋新闻 神奇宝贝电影连破两项记录

神奇宝贝最新电影版《阿尔宙斯 前往超克的时空》正火热上映中。截至电影公映后的第12日，也就是2009年7月29日，神奇宝贝电影系列总动员人数突破5000万人。从1998年的《超梦的逆袭》动员人数654万算起，如今神奇宝贝电影已经走过12个年头，总动员人数也达到了5011万人，着实是个喜人的佳绩。

而在去年公映的电影《骑拉帝纳与冰空的花束 洁咪》，更是以"最高预售券发行量"创造了吉尼斯纪录。众主创人员欢欣不已，连续三年为神奇宝贝电影版配音的中川翔子更显露出尤为光荣的心情，并期待此部剧场版能够再创佳绩。

——神奇宝贝食玩DVD新系列——

神奇宝贝食玩DVD将于2009年11月3日起发售最新系列《ポケモンTVアニメコレクションDVD ～ポケモン进化编～》（神奇宝贝TV动画收藏DVD ～神奇宝贝进化篇）。本套商品共收录8张DVD，每张售价399日元。与以前不同的是，本次的DVD在收录了一话关于神奇宝贝进化的TV版动画之余，还特别收录了"全8话摘要影像"和"神奇宝贝猜谜"等特典影像。

全8张DVD收录花数如下：

1. 姆克儿／DP第13话"姆克儿加油！"
2. 爱哭树／DP第14话"就交给小刚吧！"
3. 头盖龙／DP第17话"古代神奇宝贝大进击！"
4. 长尾怪手／DP第60话"随意遗迹的未知图腾！"



5. 天蝎／DP第85话"天蝎！友情之翼！！"
6. 草苗龟／DP第100话"草苗龟、树林龟…以及土台龟！"
8. 姆克鸟／DP第118话"神奇圆环！天空大决战！！"

——3款冒险团游戏发售——



3款《神奇宝贝不可思议的迷宫》系列游戏以于2009年8月4日开始提供下载，每款游戏各需1200任天堂点数。官方也准备了两套特别原创礼物给各位玩家。只要在2009年8月4日～9月30日购买下载游戏，就有机会获得。第一套奖

品需要下载其中的任意两款不同的游戏，从中抽取50名幸运儿，赠送全世界只有50套的弹出式场景手册。第二套奖品只需下载任意一款游戏，赠送三款手机挂饰中的任一款，每款200名总600名。两套奖品均在11月上旬发放。



口袋动漫

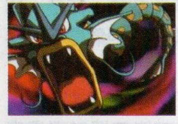
——台湾神奇宝贝DVD商品信息——

由群英社代理、博英社发行的《神奇宝贝钻石＆珍珠II套装DVD（下）》已经发售。本套装采用高成本的翻页式七片装透明压克力光盘收纳盒，搭配折页式故事介绍页及透明外封套，制作十分精美。收录了DP第80话“阳阳玛收服大作战！”至第105话“羊羹与洛托姆！”总26集的内容。如此精美的盒装DVD，收藏迷们千万别错过了～



口袋战术　看我七十二变——多面手浅析（下）

一根筋Top 10

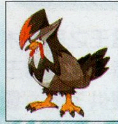


NO.10 暴鲤龙： 暴鲤龙也并非不思进取的老顽固，它现在也有了电磁波、垂死挣扎、专围等用法，但它似乎永远无法摆脱龙舞的烙印。

NO.9 化石翼龙： 就算没有炽热推进或战鸟或双刃头椎，可有可无的舍身撞也可以成为化石翼龙的至宝。现在化石翼龙的大脑真的变成石头了，压力＋鸟栖的化石翼龙几乎灭绝了，也许只有等到下一个版本诅咒的副作用取消后我们才能找到一些头上没戴砖头的智慧型化石翼龙。



NO.8 自爆磁怪： 虽然说它的抗性非常不错，虽然它的特攻高得在电系中也算少有，但如果不是因为那个磁力特性，我想现在会用这个长相猥琐、配招一般也就十万伏特＋替身＋觉醒力量的铁盘子的玩家绝对不会那么多。



NO.7 姆克鹰： 正如同看到鲤鱼王就想到鱼溅跃、看到统计就想到鸭神一样，姆克鹰这个名字也和战鸟紧紧地锁在了一起。虽然报恩和近身拳对姆克鹰来说也不可或缺，但只有战鸟才最适合这架勇猛却短命的波音747。

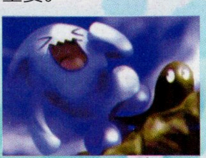
NO.6 顽皮弹： 人终有一死，或重于泰山，或轻于鸿毛；顽皮弹必有一死，或与对手同归于尽，或炸不死对手白搭上自己一条命。没见过不带自爆的顽皮弹，正如同没见过不带返拳的果然翁。



NO.5 赫拉克罗斯： 同为顶级物攻手，赫拉克罗斯却和烈焰猴、暴蝾螈等从来没有交集，都是拜其高达40的特攻所赐。但当一只PM的颠峰状态强到能用近身拳秒杀盔甲鸟的时候，它还有必要配备大字爆么？

NO.4 斗笠菇： 当一只PM有催眠招式的时候，它不可能不考虑，尤其是当这招命中率为100%、这只PM又没多少特长的情况下。斗笠菇也因此染上了蘑菇孢子的瘾不可自拔。当然我们也不希望它真的戒掉这个依赖症，因为它要是真的没了蘑菇孢子就成了废柴了。

NO.3 请假王： 请假王本来可以像其他普通系的兄弟一样做个多面手，但它的特性和种族值注定了它不成功则成仁，没有折中的路可走。所以不要看它胸肌发达就一定能当模特，职业精神也很重要。



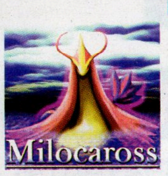
NO.2果然翁： 当一个人专注于某一方面到一定程度时，它在常人眼中就属异类了。果然翁也是如此。它就像当今围棋世界第一人“石佛”李昌镐一样，只有一种表情，只有一种配招，但单挑时对手总是以毫厘之

差倒在它脚下。所以它的统治力就和李昌镐在围棋界的统治力一样巨大。不同的是，对战时玩家可以自发将它封杀掉，棋手却不可以这么做。

NO.1 未知图腾：虽然这个栏目讨论的就是一招鲜，但如此“一招鲜”的PM拔得头筹却名副其实。未知图腾拖着残疾之躯，使用着仅有的废招，却能打出各种花样众多、属性不同的觉醒力量，一根筋之王当之无愧。

万金油Top10

NO.10 紫天蝎：相对于一面盾牌而言，它太快、攻击力太高了；相对于攻击手而言，它的耐久和接力能力又独树一帜。就算它什么都不做，光坐在那里打落就够对手头痛半天了。



NO.9 美纳斯：美纳斯几乎可以包办半支队伍的工作：特防盾，物防盾，状态盾，特攻手，催眠下毒，造墙，甚至物攻手也可以客串。对任何训练家来说，能拥有这样一只出得厅堂进得厨房的漂亮PM都是一种幸福。

NO.8 乘龙：乘龙并不是生下来就是一个多面手。它开始只是一个高耐久低速度的对攻手，XD送了它个铃铛后开始客串的大夫生涯，攀瀑、冰屑飞射、逆鳞的加入正式宣告了又一个龙舞者的诞生，而且这个龙舞者逆鳞时不用担心会被冰屑飞射收拾掉。



NO.7 大舌舔：稍逊于卡比兽的特防，略输给大奶罐的物防，以及介于卡比兽和大奶罐之间的HP和身材，这些还不足以完整地描述大舌舔。除了能当双面盾，能双刀，能鼓腹能诅咒能健忘能打落之外，它甚至还可以当队医和大爆炸。它灵巧的身手和臃肿的身材完全不成正比。

NO.6 罗丝雷朵：它可以成为和椰蛋树并驱并驾的草系特攻王，但当这朵致命紫罗兰退居二线玩起绣花针之时，你会发现它织出来的防线一样无懈可击，某些方面还超越了老大姐幸福蛋。

NO.5 青钟怪：青钟怪看起来只是一个能挡几下地震或者大字爆的痰盂，但当一个痰盂能冥想、大爆炸、岩切的时候，你就绝对不能仅仅将它当成一个普通的痰盂来看待。



NO.4 烈焰猴：如果要选一只纯粹靠进攻成为多面手的PM，烈焰猴绝对有资格入选。只要撞到它枪口上，种族值600以下的PM没有它两下解决不了的。不幸的是，它的射程几乎覆盖了地球的每一个角落。



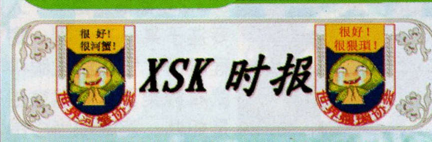
NO.3 耿鬼：它是谁？是特攻130的破坏神，还是速度110的催眠机器？是舍身成仁的勇士，还是拉人垫背的猥琐男？是返拳阴人的智多星，还是擅用气合拳的热血男？它也许全都是，也许一个都不是。一千个人用耿鬼就会有4的1000次方种用法，但真正能把耿鬼用得得心应手的人，内心一定有多重人格。

NO.2 百变怪：百变怪也跟未知图腾一样是一招鲜，但它却可以胜任任何位置——当然是在对手的帮助下。

NO.1 画画狗：当一只PM广览天下奇术之时，你在评选万金油状元时就决不能不把其考虑在内。虽然在思维僵化的现代，画画狗所表现出的战术没有纸面的那么多，但当一只LV1 PM都可以轻易撂倒不止一只LV100 PM时，大家还有什么理由不去顶礼膜拜这位魔术师呢？

每只PM都不可能只有一种用法（某些PM除外），但它能展现的姿态个数跟玩家的想象力是紧密挂钩的。各位玩家在厌倦了使用教科书般的招数击倒对手的时候，不妨放胆恶搞，步入禁区，享受创造的快感。正如广告词所说：“男人不能只有一面，今天你要秀哪一面？”（此言对女玩家也适用）

口袋小说　爆笑口袋之XSK时报 季后赛特刊



PBA常规赛尘埃落定，16路豪强逐鹿中原

丹佛冰块队（2）VS（7）新奥尔良蝗虫队：在赛季中通过转会得到控球后卫暴雪王之后，冰块队一夜之间成了联盟中最大的黑马。暴雪王不但为这些只爱进攻的毛头小子提供了更为猛烈的火力，最重要的是给他们灌输了防守的概念。现在即使是最不爱防守的雪女也有20%的几率阻止对手的进攻了。队中许多球员是从水马

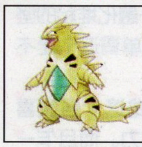
交友　浙江 伍林海　上了次边角栏感觉还不错，个人点击率直线上升。
男，20岁，浙江省绍兴市。

匹队中挖来的，但这无损他们的强大：中锋猛犸的体型能让任何对手望而生畏，却同时又拥有冰屑飞射般的出手速度；大前锋冰马桶除了防守尽职，进攻中的电冰组合也经常能让对手大吃一惊；玛狃拉和冰精灵组成的后场双“抢”重攻轻守，小前锋位置上的迷唇姐和雪女也好不到哪里去，幸好还有来自圣安东尼奥的防守意识较强的外援摇摆人乘龙和防守尖兵铁甲贝来帮他们擦屁股。名人堂级别的急冻鸟的绝对零度更是X因素，一旦RP爆发对手死都不知道怎么死的。

而新奥尔良蝗虫队则由于经济危机的影响战绩一路走低。他们最大的王牌无疑是天才得分手赫拉克罗斯。赫拉克罗斯上赛季差点拿下MVP，本赛季依然生猛，强壮的身体和上进的特性令其即使在几个人的包夹中仍能将球放进篮筐并造成加罚。但蝗虫队实在拿不出第二张看的上眼的牌了：忍者蝉空有速度，在场上只会像没头苍蝇一样乱飞；鬼蝉成了玻璃人的代名词，几乎每次身体接触都能让其伤停几个月；巨钳螳螂空有身板，却没有技能能将自己的威力发挥出来；化石蝎算是其中比较靠谱的了，但距离其他顶级大前锋在攻防两方面依然存在差距；巴大蝴、大针蜂、末入蛾、壶壶等替补都是一招鲜，进攻能力无限趋近0；大甲也许是队中能力最接近赫拉克罗斯的了，但他的位置却跟队里的头号球星重叠，活该他倒霉去打替补。

总得来说，这也是一轮比较没有悬念的对决，赫拉克罗斯再强也只是一个人，只要掐死了他，冰块队就能较为轻松地拿下比赛。

赛果预测：丹佛冰块队4：1新奥尔良蝗虫队



圣安东尼奥水马匹队（3）VS（6）达拉斯小鬼队：日渐老化的水马匹早已不是过去十年那支PBA的王者之师了，这个赛季的伤病打击更是雪上加霜。所幸水马匹队是一支靠体系而非球星打球的球队，有人伤了其他人依然能顶上去。由于是靠防守起家的，队中几乎清一色防守悍将：横纲级中锋巨沼怪一柱擎天，他也是水马匹队对付天敌雷霆队的最佳人选；小前锋位置上的水精灵和美纳斯负责盯防对方的攻击箭头，同时利用特攻能力进行远射；仅有的几名进攻能力出众的球员暴鲤龙、镰刀盔、多刺菊石兽、宝石海星合理分享着上场时间，队中唯一不能被取代的当然有且仅有优雅的MVP大前锋水君。他扎实的基本功和出色的意识依然是水马匹队晋级决赛的希望。

达拉斯小鬼队也非等闲之辈，今年掉到第六着实令人意外。队中头号得分手跟领袖无疑是魔术师耿鬼。能里能外的身手，纯熟的控球，以及许多阴人的小动作一同堆砌出了这么一个怪物。从一号位到五号位，从物盾到特盾到双面盾属性盾，口袋的历史长河中还没诞生出能完全防死他的球员。虽然有对其防守方面疲软的质疑，但对特殊群体耿鬼的防守全是坚不可摧的。与其搭档后场的是梦魔。梦魔虽然身材比耿鬼小了一号，但全能性与后者不相上下，外形也没那么猥琐，也很不容易对付。小前锋气球鬼的境况跟梦魔有几分相似，都是由于特点相近而被耿鬼挤到了自己并不擅长的小前锋位置上，也许换个球队（也只能去老鸟队了）对他的发展更有好处。有了这么多重攻轻守的外线，内线自然要配备防守重兵。大前锋就是号称防守技术没有任何死角的鬼盆栽。它这个外号虽然是自己叫的，但其身手也的确了得，任何跟他对位的球员最多只能发挥赛季平均的水平，不可能超水平发挥。其牛皮糖式的充满压力的防守也让对手很容易精疲力尽。中锋夜魔人在防守式也不会吝惜体力，而且他的进攻手段虽然简单，但对手一旦忽视他也会付出惨痛的代价。

最近几个赛季这两支球队的碰撞都代表了西部最高水平的对决，但如今水马匹队老化跟伤病问题严重，小鬼队阵容单薄，夺冠概率都已大减。在暴鲤龙伤别本赛季后，水马匹队的王朝似乎已经结束了。



游戏单间



大家好。最近不少游戏都因为反破解的关系没有玩到，所以有点小遗憾呢。虽然这样很没立场就是了……不过总的说来，口袋金银是要玩的就是了。秉承着一贯的少数派政策，这次我要玩口袋金版，选菊草叶作为主角。虫会馆，我来啦！

□文责/八房、天使折翼
□美编/大狐狸

我的口袋金银计划

嗯嗯，已经有计划了呢。由于工作比较忙，时间也没有特别多，所以我决定这次以跑流程作为主要目标，重温嘛。跑完流程的话就有一搭没一搭的养怪物就是了。上次组的是砂暴队，结果最后好像也不了了之了，实在是比较难以驾驭啊，泪目。后来还试着组过自爆队，结果也被若干人暴掉了……PBO家伙们太不体谅新手了伐！这次不打算特意组什么，挑几只自己喜欢的怪物随便组个队打打CPU就好了。

嗯，这次想要的队伍是水属性。水属性里自然是人才济济，无论是暴鲤龙还是鸭神，都是可以独当一面的好手，不过我这人组队向来随便，果然比起实力来，还是怪设比较有吸引力吧……红蓝宝石时候我因为喜欢，还练了一只大狼狗当主力咧。所以这次还是由着性子来了。选完了怪之后看一看，元祖151当中占了3只，1只金银时代宠物，一只宝石时代，一只珍钻时代。怪设啊……哎。下面是我选的几只怪，但是老实说吧，又没有沼怪又没有鲤鱼又没有鸭神，估计会很弱的。所以呢，大家帮忙出出主意，用这六只宠物，理论上怎么组才不算特别弱呢？

宝石海星：宝石海星说什么都不算弱，但是结实自然也算不上，可以说脆吧。以前玩的时候海星总是有很多种用法，不过随着DP时代越来越强调进攻，所以原来的分身下毒一类的战术估计派不上什么用场了，还是老老实实的当敢死队？或者拿来扛异常状态，若何？对了听说网战禁止使用影分身，是怎么回事？这个招又不是很离谱……



水精灵：水精灵自然说不上弱，而且老实说这些怪里面我最喜欢的就是水精灵。怪设简约而流畅，外型算是比较柔弱俊美的类型，实在让人没法将它和皮粗肉厚联想在一起。不过无论是优秀的抗性和特防，还是血量+融化堆起的坚壁都相当让人高兴呢。不过招式单调这个是不是无解啊……

乘龙：前几期我就说过了，乘龙这个怪我喜欢，不张扬的外貌，不张扬的实力。而且乍一看也不容易让人知道它是干什么的，攻可本系冰水，守有耐性，回有铃铛，扰有灭歌，DP里好像还会龙舞，又不用担心飞冰。不过总的来说还是稳重朴素的怪设吸引了我啊。拉普拉斯是传说中预言者的名字哦。头上的角是萌点。

海马龙：不怕冰的龙系之一。一提起海马立刻就想起雨天，加上底下还有那个谁，所以水天似乎非常合适，再合适不过了。海马也是高能力低泛用的典型之一，比卡蒂狗好不了多少的打击面是最痛的，加上最近围巾似乎很流行，

交友 广东 周晓莹 忽然觉得怪物猎人这个名字真贴切啊！
女，18岁，广东省广州市，QQ：709847714



速度优势也不那么明显了，但事实是我喜欢海马。如果海龙的棱角更分明一点就好了！

美蛇：万能宠MK2，似乎风头比乘龙要劲很多，但和那些一线活跃的猛将们比起来，还是属于风华内敛的类型。骗个状态或者自己睡大觉就可以挡非专业物攻不说，镜子、恢复，怎么看怎么都不是能轻易放翻的样子……就是直接火力有点那啥。话说水系的火力问题似乎有点问题还是很正常的吧（笑）。其实我一直在想为什么不能把墨水炮啊、信号光线一类的来个大派送呢。对了，美蛇会喷水吗？



叉尾浮鼬：唯一一个入选的新时代的宠物，不难看，而且能力实在很异类。高速、物攻，各种干扰技，虽然在DP时代的一片妖魔鬼怪中并不显眼，但只要发动特性（雨天），它可是数一数二的快，等闲围巾基本不放在眼内吧。所谓的做怪设并不是越怪越好，这样简约简单的方案不好吗？为什么一定要去做那些傻大黑粗的怪胎呢？（叹）

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

总的来说就是这样了。又不打算去和人对战，所以这个组合应该还是没有问题的。不过说起来，虽然你要我单独给哪只宠物配招我都可以说出个一二三，但一旦开始组队，脑子里就一团乱糟糟了，各种思路纷至沓来，组起来总觉得这样也不行，那边也不行，至于谁干什么谁干什么更是挠头——万一那个谁被放翻了，我不就不能那啥啥了？总是这么想，结果搞不定了呢。哎，真是性格使然啊。诸位又有什么好建议，或者诸位这次有什么具体的打算呢？

精彩战报评析

防爆手册——如何在爆徒手中生还

在笔者一系列的血肉模糊的自爆训练之后，各位读者是否已经对这招人类史上最惨绝人寰的招数风声鹤唳，草木皆兵了呢？莫怕，谁污染谁治理，笔者将这一大规模杀伤性武器的使用方法公之于众，自然也会负责人地将避难的方法传给爱好和平的人们。下面，就通过实例来看看无特别装备的情况下忽然遭遇恐怖分子时的对策吧。

笔者队伍：双尾猴，耿鬼，巨钳天蝎，大胖翁，蘑菇袋鼠，水狗王

EOK队伍：耿鬼，大钢蛇，椰蛋树，悬浮磁铁，双弹瓦斯，木天狗

PokemonBattleOnline 0.7.7.2

战报：

战斗开始！

可选规则：PP上限提升

sspass放出了双尾猴(双尾猴)！

eok放出了耿鬼(耿鬼)！

PART1

开始回合 #1

sspass的双尾猴使用了追击！

这非常有效！

(对eok的耿鬼造成262伤害)

eok的耿鬼倒下了！

——先读成功。自爆1号，成功放翻

eok收回了耿鬼(耿鬼)！

eok换上了大钢蛇(大钢蛇)！

结束回合 #1

sspass的双尾猴(双尾猴):292 HP

eok的大钢蛇(大钢蛇):354 HP

开始回合 #2

sspass的双尾猴使用了蜻蜓返！
这不是很有效...
(对eok的大钢蛇造成19伤害)
sspass收回了双尾猴(双尾猴)！
sspass换上了蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠)！
eok的大钢蛇使用了石砾！
sspass的队伍被碎石包围了
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠的剧毒珠使它中毒了！
eok的大钢蛇的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #2
sspass的蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠):262 HP(中毒)
eok的大钢蛇(大钢蛇):354 HP
开始回合 #3
sspass的蘑菇袋鼠使用了蘑菇孢子！
eok的大钢蛇睡着了！
eok的大钢蛇正在睡觉
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
结束回合 #3
sspass的蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠):262 HP(中毒)
eok的大钢蛇(大钢蛇):354 HP(睡眠)
开始回合 #4
eok收回了大钢蛇(大钢蛇)！
eok换上了双弹瓦斯(双弹瓦斯)！
sspass的蘑菇袋鼠使用了替身！
sspass的蘑菇袋鼠制造了一个替身！
——替身+催眠，防爆的绝佳配备
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的蘑菇袋鼠的毒疗特性使它回复了HP！
结束回合 #4
sspass的蘑菇袋鼠(蘑菇袋鼠):229 HP(中毒)
eok的双弹瓦斯(双弹瓦斯):334 HP
随后经过几轮交锋，蘑菇袋鼠被双弹瓦斯逼下，笔者换上耿鬼

part2:

开始回合 #11
eok收回了双弹瓦斯(双弹瓦斯)！
eok换上了木天狗(木天狗)！
sspass的耿鬼使用了影球！
这不是很有效...
(对eok的木天狗造成108伤害)
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的耿鬼的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #11
sspass的耿鬼(耿鬼):82 HP
eok的木天狗(木天狗):214 HP
开始回合 #12
eok的木天狗使用了不意打！
但它失败了！
——进入DP后脆皮如果想活久一点，看到物攻型邪恶系就得留神
sspass的耿鬼使用了替身！
sspass的耿鬼制造了一个替身！
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的耿鬼的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #12
sspass的耿鬼(耿鬼):33 HP
eok的木天狗(木天狗):214 HP
开始回合 #13
eok的木天狗使用了不意打！
这非常有效！
sspass的耿鬼的替身代替它受到攻击！
sspass的耿鬼的替身被打消了！
sspass的耿鬼使用了影球！
这不是很有效...
会心一击！
(对eok的木天狗造成214伤害)
eok的木天狗倒下了！
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的耿鬼的剩饭使它回复了HP！
eok收回了木天狗(木天狗)！
eok换上了悬浮磁铁(悬浮磁铁)！
结束回合 #13
sspass的耿鬼(耿鬼):49 HP
eok的悬浮磁铁(悬浮磁铁):281 HP
开始回合 #14
sspass收回了耿鬼(耿鬼)！
sspass换上了水狗王(水狗王)！
水狗王受到了隐蔽沙砾的伤害
eok的悬浮磁铁使用了十万伏特！
这对sspass的水狗王没有效果...
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
结束回合 #14
sspass的水狗王(水狗王):360 HP
eok的悬浮磁铁(悬浮磁铁):281 HP
开始回合 #15
eok收回了悬浮磁铁(悬浮磁铁)！
eok换上了世界树(椰蛋树)！
sspass的水狗王使用了攀瀑！
这不是很有效...
(对eok的世界树造成115伤害)
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

eok的世界树的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #15
sspass的水狗王(水狗王)：360 HP
eok的世界树(椰蛋树)：237 HP
开始回合 #16
sspass收回了水狗王(水狗王)！
sspass换上了双尾猴(双尾猴)！
双尾猴受到了隐蔽沙砾的伤害
eok的世界树使用了催眠粉！
sspass的双尾猴睡着了！
——踩过钉子的猴子相当于只剩半条命，只能用来顶催眠发挥余热
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
eok的世界树的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #16
sspass的双尾猴(双尾猴)：256 HP(睡眠)
eok的世界树(椰蛋树)：257 HP
开始回合 #17
sspass收回了双尾猴(双尾猴)！
sspass换上了大胖翁(大胖翁)！
大胖翁受到了隐蔽沙砾的伤害
sspass的大胖翁的威吓特性发动了！
eok的世界树物攻下降！
eok的世界树使用了木叶槌！
这不是很有效...
(对sspass的大胖翁造成83伤害)
世界树受到了伤害反弹！
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
eok的世界树的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #17
sspass的大胖翁(大胖翁)：151 HP
eok的世界树(椰蛋树)：250 HP
开始回合 #18
eok收回了世界树(椰蛋树)！
eok换上了悬浮磁铁(悬浮磁铁)！
sspass的大胖翁使用了蜻蜓返！
这不是很有效...
会心一击！
(对eok的悬浮磁铁造成80伤害)
sspass收回了大胖翁(大胖翁)！
sspass换上了水狗王(水狗王)！
水狗王受到了隐蔽沙砾的伤害
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
eok的悬浮磁铁的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #18
sspass的水狗王(水狗王)：337 HP

eok的悬浮磁铁(悬浮磁铁)：218 HP
随后EOK炮灰掉残血的双弹瓦斯换上了椰蛋树，笔者炮灰掉呼呼大睡的双尾猴换上了大胖翁

part3：

开始回合 #23
sspass的大胖翁使用了近身拳击！
这不是很有效...
(对eok的世界树造成83伤害)
sspass的大胖翁物防下降！
sspass的大胖翁特防下降！
——由于场上有钉子，大胖翁机会不多，所以笔者冒险先读对方上磁铁，但却被反读！
eok的世界树使用了催眠粉！
sspass的大胖翁睡着了！
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
eok的世界树的剩饭使它回复了HP！
结束回合 #24
sspass的大胖翁(大胖翁)：73 HP(睡眠)
eok的世界树(椰蛋树)：59 HP
随后大胖翁光荣殉职，笔者派上了巨钳天蝎

PART4:

开始回合 #26
eok的世界树使用了大爆炸！
(对sspass的巨钳天蝎造成184伤害)
——EOK终于露出了獠牙！但对上正牌物理盾，兼职的炸弹显得有些寒碜
eok的世界树倒下了！
sspass的巨钳天蝎使用了燕返！
巨钳天蝎的技能没有对象！
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的巨钳天蝎的剩饭使它回复了HP！
eok收回了世界树(椰蛋树)！
eok换上了悬浮磁铁(悬浮磁铁)！
结束回合 #26
sspass的巨钳天蝎(巨钳天蝎)：148 HP
eok的悬浮磁铁(悬浮磁铁)：218 HP

EOK剩下的磁铁，大钢蛇都被巨钳天蝎克死，草草爆掉后再无机会。纵观笔者全队，除一只耿鬼外再无钢岩鬼，但遇上蠢蠢欲动的对手时，只要保持足够的冷静和警觉，一样可以自保。当然，大多数时候对方并没有明显的自爆队倾向，但经过这几期我们的调教，哦不是教育之后，面对炸弹时，必会多一分从容，少一分慌张。EOK同学客串反派的功力越来越深厚了。加油吧！新一代的火箭队明星早晚非你莫属！

游戏单间



□文/一撮黄土 □责编/八房 □美编/伟哥

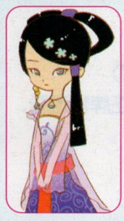


《风之集市》爱情攻略（男孩篇）



花月（カゲツ）追求攻略

状况	天气	日期	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
独身	晴、多云、雪	月～日	花月家														瀑布内 注1			
	雨	月～日	不在																	
婚后	晴、多云、雪	月～日	花月家																	注2
	雨	月～日	自宅																	



生日：春5日
最喜欢的物品：豆乳プリン
送礼推荐：豆制品
人际关系：无
兴趣：祈祷、占卜、观察自然
喜欢的动物：小鸡、鸡、猫、狗
喜欢的颜色：青色
登场条件：第二年春1日以后晚上9点从牧场前往粉碎风车区域。雨、大雪日不出现。

居住在瀑布后方神秘空间里的神秘女性，文静而优雅的她总是保持着冷静的表情。也许是与世隔绝的缘故，她对于外面的世界一无所知，也不擅长与外人沟通。她的真实身份究竟是什么人呢？

——花月的爱情事件——

紫心事件：カゲツの疑问（外の世界）

爱情度要求：10000以上
时间：17：00–18：59
天气：晴、多云、雪
地点：花月家中
其他要求：花月在家中，已送礼30次以上
选项：
1、すぐに买えるからね　花月爱情度–2000
2、1つ1つの大切にしているよ　花月爱情度+2000

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

蓝心事件：カゲツの疑问（キミの仕事は？）

爱情度要求：20000以上
时间：17：00–18：59
天气：晴、多云、雪
地点：花月家中
其他要求：花月在家中，已送礼50次以上，已扩大过一次农田
选项：
1、すごく大变だょ……　花月爱情度–3000
2、大切な家族だから　花月爱情度+3000

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

黄心事件：深夜の冒险

爱情度要求：40000以上







时间：非冬季0：00-1：59
天气：晴、多云
地点：瀑布洞中
其他要求：花月不在自己房间里，已送礼80次以上
选项：
1、一绪に行こう！　花月爱情度+4000
2、また今度ね　花月爱情度-5000

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

求婚事件

爱情度要求：60000以上
条件：
1、已购入结婚用床
2、已送礼120次以上
3、青之羽毛入手
4、成功后花月爱情度+3000



丰富多彩的称号系统！



作为改进的要素之一，本次加入了许多“称号”，这些称号会随着主角取得成就而获得，虽然并没有太多实际的作用，但作为成就的标志之一，能够得到好的称号还是大家追求的目标。称号共分为牧场、料理、抓虫、风车和钓鱼五项。其中“牧场”类称号可以说是游戏完成度的总揽，完成各种各样的工作都可以使之上升，后面四个就是专门的类别了，初期类似钓鱼和抓虫一类作用并不是很大，所以也没必要急着收集称号。

——牧场称号——



↑牧场的完成度逐渐提高，称号自然来，所以本类称号是最省心的

生まれたての牧场主：0～50000
ちいさな手の牧场主：50001～100000
育ちざかりの牧场主：100001～150000
iき始めた牧场主：150001～200000
まっすぐな牧场主：200001～250000
梦见る牧场主：250001～300000
ほほえみの牧场主：300001～350000
有名な牧场主：350001～400000
人气の牧场主：400001～500000
牧场のアイドル：500001～600000
牧场村の村长：600001～700000
牧场町の町长：700001～800000
カリスマ牧场主：800001～900000
牧场岛の王：900001～1000000
牧场国の国王：1000001～1500000
牧场王：1500001～2000000
国をむすぶ牧场王：2000001～3000000
幸せを运ぶ牧场王：3000001～4000000
世界の牧场王：4000001～5000000

——料理称号——

料理称号的说明是得到的料理配方书目——不过实际上，本作是吃掉料理学会做法，仅仅是吃掉并不能算数，要自己做出来一次才可以。料理次数超过一定程度也是称号的条件。

料理素人：0
料理见习い：5/239
料理见习い初传：10/239
料理见习い中传：15/239
调理师奥传：30/239
调理师皆传：60/239



↑将集市升到高级后开放的料理店是重要的菜单来源，要好好利用。

调理师准师范：100/239
调理师师范：150/239
调理师大师范：200/239
料理师大明神：239/239

—— 抓虫称号 ——

抓虫是每个玩家初期大概会干的事情，不过卖上正轨之后大家多半不会太在意。而且抓虫要的不是数量而是种类，所以一方面什么虫子从什么地方出来需要记忆总结，二来运气还是必要的。一共有85种虫子，你能找全吗？找不全也不要紧，虫子的详细信息会给大家列出来的哦。

虫とり初心者：0
虫とり好き：10/85
虫とりの达人：20/85
虫とりの长：30/85
虫とりエース：40/85
虫とりセレブ：50/85
虫とりキング：65/85



↑虫子分布在小镇的各处，不同季节还会有不同的虫子，要注意观察哦。

ワールド・オブ・虫とり：70/85
虫とり亲善大使：80/85
虫とりマスター：85/85

—— 风车称号 ——

风车称号是比较容易得到的称号，只要使用风车积累次数即可，和合成结果、品质都没有什么关系。不过似乎每个风车的使用次数累计都有一定的限制，……大概是错觉吧。总觉得似乎均衡使用的次数涨得比只用一台风车要高些？

初めての风使い：0/255
见习いの风使い：20/255
覚えたての风使い：30/255
町の风使い：40/255
ベテランの风使い：60/255
スゴ腕の风使い：70/255
一国の风使い：100/255
カリスマの风使い：150/255
世界の风使い：200/255
传说の风使い：255/255



↑三种风车各有用处，均衡使用刷起来很快的。你对着MIC吹过气嘛？

—— 钓鱼称号 ——

钓鱼和捉虫一样，属于靠种类达成的称号，游戏里的鱼种类非常多（49种），而且不乏出现率相当低的，所以想要收集钓鱼称号的话还是要下恒心才行。具体的鱼类出现分布和垂钓时间今后会给大家送出哦。

素人の钓り人：0/49
かけだしの钓り人：10/49
ミドル级な钓り人：15/49
达人级な钓り人：20/49
マニアックな钓り人：25/49
テクニシャンな钓り人：30/49














↑由于前几作钓鱼太实惠，所以本作钓鱼地位下降了。可以考虑跳河摸宝？

カリスマな釣り人：35/49
おサカナはかせ：40/49
おサカナ亲善大使：45/49
マスター・オブ・サカナ：49/49

全部的虫子共有85种，一共有七种，分别是蝉类、甲虫、蜻蜓、萤虫、蝶和蚂蚱类。不知为啥青蛙也会被算在虫子里，分类是两栖类（笑）。要抓虫的话，只要手中不装备道具（听诊器不受影响）跑近之后按B即可。蝶类由于是飞的，所以要跳起来抓，判定相对来说比较宽松。不过春天有时空中会飞舞花瓣，不能过敏哦。

各类昆虫都有不同的抓法，蝉类直接走过去会逃跑，要从侧面跳过去抓住；莹虫类不要跑而是用走的，走过去之后按键即可。说起来还有一点非常诡异，就是虫子是有品质的，也分好坏，但是却没有鲜度……怎么放都不会坏的。所以可以抓些蝴蝶放在仓库里，送给喜欢的角色哦（笑）。

—— 全昆虫的出现地点（上）——

蝉类出现一览

名称	季节	出现地点	☆直接卖价									
			0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0
アブラゼミ	夏	牧场前，并排两棵树的左边	10	10	10	15	15	20	20	20	25	25
ニイニイゼミ	夏	自己家左边的树上	10	10	10	15	15	20	20	20	25	25
ハルゼミ	夏	牧场，放牧地左边的树上	20	20	25	30	35	40	40	45	50	55
ヒメハルゼミ	夏	牧场前，并排两棵树的左边或者アギ家门前	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140
クサゼミ	夏	会场前面或者アギ家门前	15	15	20	20	25	30	30	35	35	40
ツクツクボウシ	夏	牧场，放牧地右边的树上	15	15	20	20	25	30	30	35	35	40
ミンミンゼミ	夏	牧场，放牧地中间的树上或者牧场门口	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140
チッチゼミ	夏	会场前或者风车旁边的树，傍晚才会出。	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350
コエゾゼミ	夏	广场上或者ケヴィン家门口	20	20	25	30	35	40	40	45	50	55
エゾゼミ	夏	牧场前，并排两棵树的左边	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
ヒグラシ	夏	牧场，放牧地左边的树上	60	70	80	95	105	120	130	140	155	165
クマゼミ	夏	会场前或者风车旁边的树，只有早上到中午低概率出现。	200	240	280	320	360	400	440	480	520	560

甲虫类出现一览

名称	季节	出现地点	☆直接卖价									
			0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	3.0	3.5	4.0	4.5	5.0
カブトムシ	夏	自己家左边的树上	20	20	25	30	35	40	40	45	50	55
クワガタ	夏	牧场前，并排两棵树的右边	20	20	25	30	35	40	40	45	50	55
オオクワガタ	夏	加工风车左边	30	35	40	45	50	60	65	70	75	80
アトラスオオカブト	夏	牧场内的树旁边	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140
ゾウカブト	夏	牧场放牧地上的树边	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
ツヤクワガタ	夏	牧场前，并排两棵树的左边	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
アヌビスゾウカブト	夏	牧场前，并排两棵树的右边（只有深夜才会出现）	35	40	45	55	60	70	75	80	90	95
ヘラクレス	夏	加工风车左边	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280
マヤシロカブト	夏	牧场放牧地右边的树	30	35	40	45	50	60	65	70	75	80
モロンシロカブト	夏	牧场前，并排两棵树的右边	30	35	40	45	50	60	65	70	75	80
ヒルスシロカブト	夏	アギ家门前	90	105	125	140	160	180	195	215	230	250
グラントシロカブト	夏	加工风车左边	300	360	420	480	540	600	660	720	780	840



狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见“紧急任务”下方，希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武



翔武的狩猎日记

不得不说，这一期的好事还真是多。首先是在日本留学的朋友回来了，之前拜托他帮我买的怪物猎人CG集也入手了，真是非常高兴，好朋友还真是靠得住。回来之后，群里的人组织了聚会，不过让人比较诧异的是基本上没有人在玩MHP2G了，果然已经过气了啊。我们玩得最多的可以说就是高达VS高达了，这游戏果然还是当面连比较王道。



说到这个，我这期另一个高兴的事情就是摇杆彻底修好了，其实摇杆本身没坏，电路板也没有坏，坏的只有一个摇杆用的导电胶。花了25换了一个原装的导电胶，然后摇杆复活。这一下在PSP上可玩的游戏又恢复了，本来想如果出了装甲核心，要是用摇杆的话就放弃不玩了，反正机甲操作类型的游戏暂时有GVG一个就够了。摇杆好了之后，第一个玩的自然是怪物猎人，好久没玩了，用长枪扎了几场金狮子，开始被战翻在地，然后3猫。之后才慢慢恢复了原来的手感，费劲打败了3只，还没给什么想要的素材，真是悲剧。

摇杆没好的时候，曾经试过用方向键控制方向，然后不手动调视角砍怪，那感觉，简直难受的要命，多数时候不转视角看不到怪物就挨打了，我发誓以后宁可不玩也不再这么玩了……

除了猎人之外，最近最想在PSP上玩的就是高达G世纪F，之前由于摇杆原因，没法使用L2和R2键的功能，现在终于能继续我的平成系剧本了，虽然WII和PSP上都有新作品，但是怎么感觉都不如这一作好玩。推荐没玩过的高达饭们玩玩。啊……这里是猎人区……

怪物猎人3出了之后，作为猎人饭不仅小试了身手，而且还玩了一段时间了，这款作品直接影响了我对MHP3的期待程度，虽然网上众说纷纭，但是我个人觉得这款作品好多地方超越了以往的作品。众多设定让人眼前一亮，特别是怪物的AI设定，确实能看出在这上面下了不少工夫，让我很满意。下面大家来听我稍微说一说吧。



提问 吉林 臧云阳 牧场是我家，天天牛羊鸭！
男，18岁，吉林省四平市。

怪物猎人3体验报告



虽然说之前玩过试玩版，但试玩版的内容实在让人意犹未尽。正式版发售让我更加心动，由于自己目前还没有WII，所以暂时借用别人的玩。



片头的CG非常有电影大片的感觉，既体现了大气，还把怪物的生态描绘出来。特别是雄火龙在空中飞的那一段，音乐结合的也非常舒服。

开始新游戏后是创建人物，不过不知道为什么这次的人物造型总是感觉选不到中意的，于是就选了一个看上去比较勇猛的造型。进了村子后，是家用机系列的老传统，到处对话，然后开始较为漫长的教学，教学结束之后终于能打一点任务了。这次村级的任务设定的很体贴，系列的玩家可以凭经验就可以断定关键任务，不过也有部分任务需要在村子里对话和拿一些道具后才能出现。

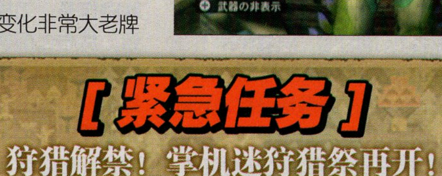
下面说说怪物，这次怪物的变化非常大老牌的怪物只留下了雌雄火龙和角龙这3只，剩下的怪物都是全新的。其中这里面设定比较有新意的是兽龙种，兽龙种的后撤步转身可以说给习惯打转身的老猎人摆了一道，不是砍空就是脑袋弹刀，然后就是被各种攻击，当时在这里可以说是被难住了一会。另外一个给我难住的就是海龙了，本人开荒用的锤子，打海龙由于要海战，还是不太会用，结果总是输。后来找到太刀的关键素材后，造了一把太刀，迎刃而解。

其实不是海龙弱，主要还是这次的太刀被强化了。动作方便增加了左右的侧移斩，和撤步斩是一个道理。然后还增加了气刃终结动作，除了这两个之外，其他都是老动作和套路。不过这次强化的主要原因是气刃槽，气刃槽满了之后，使用气刃斩不消耗气刃槽，而且还能让气刃槽长时间保持满的状态。气刃的第三段攻击之后可以出气刃终结斩，如果打到敌人了，



游戏单问

[紧急任务]



狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级： ★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： 重归营地的翔武

委托内容： 当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

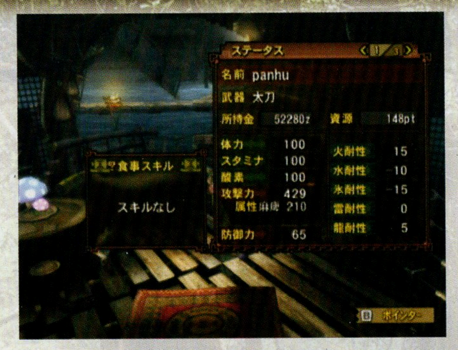
成功条件： 无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

会提升攻击力，气刃槽和太刀的刃颜色会有变化。一共3级，第一级攻击力提升1.05倍，第二级提升1.1倍，这两级的攻击力效果可以维持到这一命挂掉。第三级提升1.3倍，维持到气刃槽开始减少后一分钟。因为这些效果的存在，太刀这次又变强了，怎么用怎么舒服。

另外，本人已经开始联网打了，电软的翅膀和原来的薯子都是本人的战友。不得不承认，本人稍微有点沉迷了……现在是免费的20天，等这20天过了之后，估计我也要买WII点玩包月了。



大剑速杀G麒麟

怪物猎人2G已经分阿首了一年，我也算一个老猎人了吧。半年前，我还是在朋友的推荐下认识了怪物猎人，本想只是随便玩一下，没想到现在却深深的爱上了他。不知道什么时候才能出怪物猎人P3了，真是让人十分期待。下面要说说如何用大剑砍死麒麟，只是给广大玩家做个参考。

麒麟，这个全身发光，没有影子的怪物，也许大家看到他时都会想到独角兽吧。麒麟的斩击系伤害最高的部位是它的角，几乎不吃任何属性，因此可以选择物攻高的大剑。它虽然是古龙种，但是却没有龙属性的攻击，放心的穿上祖龙装和他对阵。别看他很弱的样子，其实很强，速度又快，请不要小看他。下面为大家先分析麒麟的攻击方式。

普通落雷：从天空落下数道闪电攻击猎人，要清楚认识雷击的种类，以便回避。扬起脖子之后，麒麟前方会落下5道闪电，只要保持不在麒麟正面便很安全。还有扬起前腿落雷，麒麟的周围会落下8道闪电，顺序我倒是没数，只要离他远点就行。

定点落雷：这个落雷可以在区域的任何位置，出招前会又很长的先兆动作，之后脚下会出现一个光点，随后会有带麻痹效果的闪电落下，只要看到脚下出现亮光就立刻翻滚。如果对自己没信心的话防御也行，麒麟放完了闪电后就会自己发呆，这个时候应该马上到麒麟左侧蓄力，怎么打下面会有详细解说。

Z形跳：忽左忽右的跳跃前进，速度那是相当快，而且没有先兆，只要保持在麒麟右侧就根本不会中，因为这招的第一跳必定是从他左边跳起。

撞击：低头用角对准猎人撞一下，很有可能会被麒麟挑飞，千万别正对着麒麟。

上挑：用角把猎人挑飞，还带有落雷，同上，在侧面便可安全躲过。

冲刺：向着猎人冲过来，修正角度很强，距离还算不错。躲过这招又简单又困难，可以等他快要撞到你的时候，向麒麟侧面45度到90度角的位置翻一下便可安全躲过。如果反应不过来就等着被挨吧。

闪电冲刺：全身放电冲刺，身后还有落雷，是冲刺的加强版，距离和修正都十分厉害。攻击力也非常强，回避起来比较吃力，绕着回避才能闪过，躲不开就防御吧。要注意的是落雷，防御是角度不好的话他很可能电到你，所以还是离远点比较好。

这次打麒麟推荐在左侧背着他蓄力，麒麟喜欢向作条，如果在转头时放手，就会把麒麟砍到，然后上前横砍加上挑两刀追加攻击，麒麟发怒后站位比较难把握，可以在麒麟左前方背身蓄力，麒麟转头后放手，也可以把麒麟砍倒，如此重复。但不推荐初学者在麒麟怒后背身蓄力，专心回避等麒麟不怒了再打。建议用可以防御的武器熟悉麒麟的动作再正式讨伐，害怕的话再麒麟右侧便可无视所有招式。

麒麟愤怒时头部的鬃毛会有耀眼的光，这时候攻击和速度会大幅度提升，如果你打了很长时间也不会怒，那么就说这时他已经快死了。被人最快杀麒麟的时间为10分56，以上只能给广大猎人玩家做个参考。如果有更好打法，欢迎大家来一起交流。

文/李峥

MENGZONE 盟区专栏



盟区特别奉献
Xbox360联机对战不用上LIVE了

中国XBOX360的广大玩家一直冒着被BAN的风险登陆微软LIVE联机，心惊胆战的度过每一次奋战，而今中国首家致力于开发TVGAME游戏机种联机对战的平台“盟区”，终于在实现了PSP远程对战后，在今年的6月份又隆重推出了XBOX360的远程联机，目前处于测试阶段，欢迎广大游戏爱好者带上你的战友加入盟区，接下来我们就详细讲解如何使用盟区平台连XBOX360游戏。

一、盟区Xbox360联机的前期网络部署教程：

(Xbox360硬件系统连接有四种可选方式)

1、有线电脑对电脑的模式：

硬件要求：您的电脑上必须有一个空闲的有线网卡,且电脑不通过该网卡连接互联网。

配置方法：使用网线(普通网线或直连网线都可以)，一头插在Xbox的板载网卡上，另一头插在电脑空闲有线网卡上，从而形成一个简单的直连链路。

2、无线电脑对电脑的模式：

硬件要求：您必须购买一个Xbox专用的无线网卡（价格较贵 大于300元），同时电脑上还要有一个空闲的无线网卡（例如盟区战卡），且电脑不通过该无线网卡连接互联网。

配置方法：两端的无线网卡均使用ADHoc(电脑对电脑、PSP对战模式)搜索对方并连接，从而形成一个无线直连的网络。

3、有线局域网模式：

硬件要求：您必须有一台路由器，并且电脑是通过该路由器连接互联网。

配置方法：使用一般的网线将Xbox与路由器连接在一起，从而使Xbox接入整个局域网。

注意：如果您的电脑是无线上网的话，请关闭无线网卡改成有线上网,用网线连接路由器。因为无线上网与XB对战模式不兼容，最终体检就是搜索不到对手。

4、无线局域网模式：

硬件要求：您必须有一台无线路由器，并且电脑是通过该路由器连接互联网。同时您必须购买一个Xbox专用的无线网卡。

配置方法：使用Xbox的无线网卡连接无线路由器，从而使Xbox接入整个局域网。

注意：如果您的电脑是无线上网的话，请关闭无线网卡改成有线上网,用网线连接路由器。因为无线上网与XB对战模式不兼容,最终体检就是搜索不到对手。

二、盟区Xbox360联机的软件设置教程：

关闭所有第三方防火墙。（例如瑞星、安全卫士、金山等）。否则在xbox上有可能搜索不到对手。电脑无线上网的用户注意了，Xbox对战与无线上网不兼容，请关闭无线网卡，使用网线连接路由器上网。下面进入教程正文（以使命召唤5为例）

第一步：在PC端登录盟区游戏对战平台，进入Xbox360联机频道的使命召唤5大厅，开房间。

在弹出的下拉框里面选择一个正确的网卡

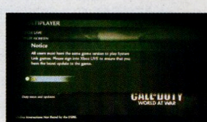
a.如果XB与路由器连接，那么选择电脑上与该路由器连接的网卡

b.如果XB与电脑直连，那么选择电脑上与XB直连的网卡

现在看盟区平台右边的状态，显示 “未搜索到Xbox360 ”，没关系，接下来看第二步。

第二步：打开Xbox360，进入使命召唤5（以下简称COD5）。选择“多人联机”

选择“System Link”，注意不是Xbox Live，别选错。



之后会弹出如下提示，大致意思就是不同版本的COD5之间无法联机。因此联机之前先确认各自版本，否则搜索不到对方。

最后选择建主或者加入。

第三步：现在回到电脑的盟区上，在Xbox360搜索主机或者被对方搜索主机的时候如果显示“Xbox360状态正常”，那么恭喜你，你的设置基本正常了。最后再回XB360上看一下，是不是已经搜索到对手了呢?

最后要特别说明一下：

因为Xbox360的系统联线模式(System Link)对网络要求非常高，Ping超过30毫秒就会联机失败。这个限制是微软故意设置的,目的是为了不影响live的全局战略。盟区正在想办法突破这个限制，玩家目前在盟区连Xbox360时请暂时找与您Ping不超过30的人一起玩。同城市的一般都没有问题，我们知道这个条件很苛刻，我们也会尽力去解决这个问题。欢迎大家登陆盟区论坛，更多常见问题在论坛上都有解答bbs.mengzone.com。

BLOOD OF BAHAMUT

巴哈姆特之血

NDS ARPG

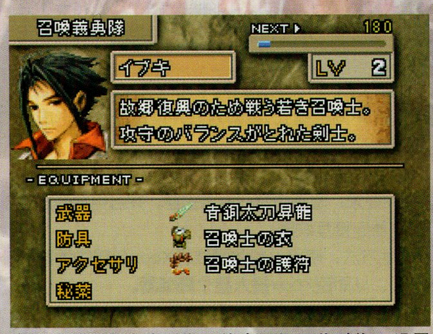
●厂商 SE ●发售日 2009年8月11日
●人数/价格1-4人用/5980日元

似曾相识又别具一格的系统

大标题是我对这款游戏的感觉。怎么说呢？其实我挺想给这款游戏定位为射击游戏的，不过官方说它是RPG，那它就是RPG了。比起题材相似的《旺达与巨像》来说，本作的系统与街机上那些有仿真枪的射击游戏（比如VR战警和死亡火枪？）其实更相似一些，虽然一开始可能会摸不到头脑，但其实，只要上手至多15分钟，大家都可以掌握游戏的操作——当然掌握归掌握，能否运用那还是要看情况了。初上手时，估计很多玩家都会被游戏许多不人性化的细节设定弄得头昏脑胀，所以为了克服这些困难的系统说明+心得还是很必要的，不是吗？

游戏的运行模式

游戏的基本菜单就是这样。左上角的MISSION是推动游戏发展的唯一选项，所有的剧情、战斗、任务全部在其中，可以说简洁到无以复加。右上角的“参加任务”则是加入其它



↑模拟器进入商店时有可能会死机，此时将3d设置改为NOCASH即可。

人的游戏，开设主机的玩家在任务前可以选择是否募集同伴，最多可以四个人一起战斗。这里需要说明的是，敌人的强度、多寡等，和玩家的数目没有关系，所以多人游戏时无论是爽快程度还是平衡度都要比单机游戏时好不少。个人的经验是单机游戏比较难，二人、三人为合

适，四人任务略嫌简单。

最中央的选项是商店，本作中唯一的资金来源就是将打到的素材通过商店出售，相对的，资金的唯一用途也就是在商店中购买商品。商店一共有两种经营方式，一种是合成出售，这个大家都熟悉，凑够足够素材+足够的钱就可以买到新的武器、装备、道具、饰物。每当得到新的关键素材，制造列表中就会出现新的可制造武器，这点和怪物猎人很相似；另一种是摇奖。玩家可以花一定的钱进行开宝箱抽奖，一般来说会得到相应的素材，有很小的几率会摇出大奖，这种时候得到的则是比较珍贵的素材（低级时，往往得到下一级宝箱才有的素材，高级时，则会得到平时不出现的第五种材料）。宝箱分为很多级别，自然越高价越好。一开始只有最初级的便宜货，随着剧情推进，新的级别会逐渐追加到列表中。通关后可以抽3600一次的“国士无双”级宝箱。当然它并不是最高级，玩家完成支线任务或者打倒隐藏巨像后还会追加收费更加昂贵的品种，包括专出稀有掉落的货色哦！



↑如果摇出金色的豆豆就说明中了奖。

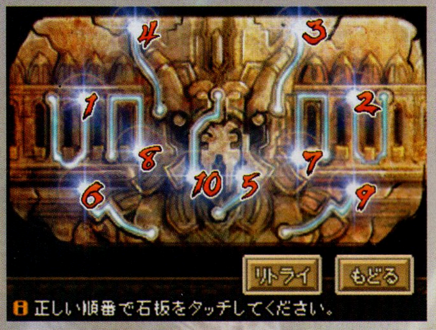
菜单的最下面一排分别是存档、装备、能力和其他。存档不用解释，“其他”选项中还有5个分项，分别是：

所持品：确认现在身上所有的东西，基本上属于鸡肋功能。说起来如果某装备只有一件并且正在被装备的话是看不到的，也无法拿去商店合成（会提示）。

称号：满足条件后得到称号，然后是奖励。除了最后几个极端苛刻的称号（比如全任务S）之外，大部分称号的奖励都是蓝色技能石，只能算勉勉强强说得过去吧……而且这里也看不到称号获得条件，所以是个相当鸡肋的选项。

战术指南：操作说明、小怪图鉴，总之没有什么太大的实际用途。比起“这里搞不懂，去看看战术指南”来说，“怎么这样？我倒！战术指南里已经写了，不过只有这么一小段！”的情况更多些。

操作角色：更换操作的角色。由于巨兽的能力和关卡配置各异——当然最主要的还是升级效果不太明显的缘故，所以与其一个人走到底，有时候适当地换换操作角色可以让游戏更顺畅。当然要注意装备，更换角色后装备和秘药可不要忘了调整。

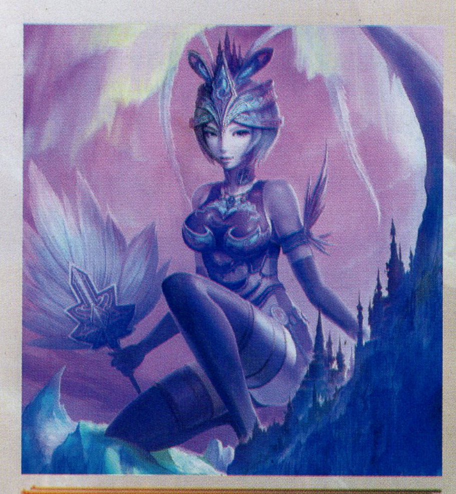


↑官方会不定期放出解封方法，不过一共只有10个，所以估计很快就会都弄好

封印：游戏提供的“增值”服务之一。列表中共有10块石板。玩家只要按一定顺序点击石板上的空槽端口（同一条线路也分两头的，不要点错哦），就可以在游戏中开启特定的“亚种”任务，完成这些任务可以得到相应珍贵素材和称号。石板的解法会在后面给大家放出。

Check！一些心得

关于赚钱：巨兽的素材非常难以取得，而且售价其实并不高，游戏的主要经济来源是打破巨兽器官后获得的“巨兽の金块”。这个素材是只要打破巨兽身上的任意部分都有可能获得的，所以赚钱的捷径其实是尽量多破器官，包括装甲、核心等，所以那些器官多多的软脚虾如ギガント才是主要财源。建议大家开启封印石板后挑战“神秘の化身シヴァ・カーリー”或者“古代大魔神ゴライアス”，不但比正常的巨兽弱一点，而且彻底打败后还有可能得到“メンバーズポイント”等专有道具，作用是给特定角色造武器，这可是能卖10000块的高级货，多来几次即可解决财政问题。此外这些巨兽的任务也比较宽松，直接打完即可，没有苛刻的限制条件。



武装与技能



↑可以按L来切换上屏显示内容，分能力和装备状态两页

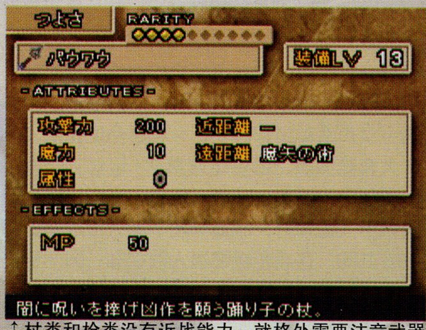
选择菜单最下排的装备选项即可进入装备的配置画面。如图，每位角色都能够装备4件物品，分别是武器、防具、首饰与秘药。而上屏显示的就是目前人物的能力了。除了基本的攻击力、防御力、HPMP之外，角色还有魔力、行动速度和耐性几项数值。

魔力：影响到部分攻击的“特殊伤害”，虽然数值不起眼（一般总是个位数），但实际效果相当明显，影响幅度和范围依角色招式和武器的性能决定。需要说明的是魔力还格外影响坐台弩的威力（后述）。

行动速度：和玩家的移动速度无关，行动速度影响的是角色动作的频度，比如一次攻击后下次攻击的间隔、被打翻后爬起身来的间隔、使用技能的准备时间等。

耐性：被特定属性攻击时伤害会减少，此外各个属性还会引起相应的异常状态，包括HP缓慢滑落、行动速度放慢、硬直数秒等，属性耐性同样增加状态的抵抗几率和持续时间。

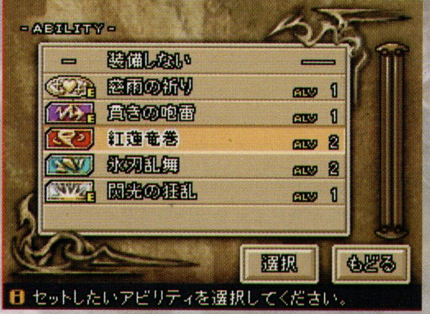
按下L或者R键可以切换上屏显示装备性能，各类武器防具的性能一览无余。需要注意的有两点，一是右上角标示的“级别”，人物级别达到这个要求之前，无法装备该武器；其



↑杖类和枪类没有近战能力，就格外需要注意武器的攻击方式。

次是武器的攻击方式，近距离和远距离两种方式中，有不少武器的攻击方式都是有差异的，这些差异往往会大大影响武器性能。

除了主要的武器防具之外，还有首饰和秘药两个位置。其中首饰可以提供一些奇奇怪怪的支援效果，比如容易吸引巨兽注意或者耐性上升等；秘药则较为特殊。一般来说秘药的制作方法都相当简单（珍贵品例外），但效果却比较明显。比如说LV2的体力之药就可以增加500HP，大大减低战斗难度，所以有条件的话可以尽量利用秘药，毕竟磨刀不误砍柴功嘛——不过作为代偿，秘药是消耗品，任务成功或者失败后就会消失。不过放弃任务的话可以保留。



↑火魔法就是个不起眼但足够用到最后的好技能。リュマ的冰爆弹也是。

除了武器之外，重要的项目就是技能。每位角色都有10个技能可以学习，每个技能又有10个级别。战斗时可以选择3个技能进行装备。本游戏中没有“主动技被动技“的区别，技能只分为两类：方框的表示该技能适用范围为敌方，圆框则是对己方或者自己使用。

技能的成长需要用到技能石，技能石共有红绿蓝三种，蓝色最为稀有，红色最常见。一般来说初始技能或者技能的头几级需要红色，最

后普遍需要蓝色，不过这并不意味着初始技能不好用，事实上不少初级技能都是主力技。高级技能石可以通过合成得到，不过价格……

Check！ 一些心得Vol.2

通过石板开启的巨兽大抵分为最强的十星级和级别并非最高的家伙。那些级别不很高的怪兽（如前面提到的西瓦·伽梨）往往会掉落珍贵道具，使用这些珍贵道具造出来的武器性能非常优异，造价低廉而且LV1就可以装备（性能在同级别的武器大抵需要到LV25，也就是游戏中段才能制造出来），可以说是提供给单人玩家的一项福利。此外制造杖和铳时一定要注意看其攻击方式。

关于技能：技能石在初期和中期还算是比较充裕，但切记不要盲目为技能升级，因为虽然升级后技能效果提升，但冷却时间、消耗MP也会一并上升；一些高级技能也有初期用不上，或者低级别时效果不明显的缺点。盲目升级往往会导致空有强大技能却用不到，或者几下就把MP用光，这可是除了反复练级之外几乎无解的局面。

剧情和任务



↑一开始不会给你痛痛快快的斩杀任务，全是部位限定破坏。

一切准备就绪之后自然就要出战。游戏提供的舞台分为两类：固定的剧情模式（已经过了的剧情可以反复重打）以及可以自行挑战的任务模式。剧情模式中，玩家的目的就是完成每章的目标，包括破坏指定部位、到达指定地点等——过关之后，得到的奖励相对固定，而且最关键的一点是：剧情模式中，每章除了最后的歼灭战和少数情况之外，巨兽身上的器官HP基本都是无限的，不能破坏。所以不要考虑在剧情模式刷道具了。

除了剧情，自然就是任务模式。玩家首先要选择一匹巨兽（除了用石板解封外，会随着剧情逐渐追加，比如打败了芬利尔之后就会追加芬利尔的亚种），然后选择一个课题进行攻略。所谓的课题就是破坏指定器官，不过自由任务中是可以随便拆巨兽的，每拆掉一个部分都有相应报酬——完成目标时任务立刻结束，但若没有完成目标就把巨兽打死，可是GAME OVER的。自己把握吧。打过特定课题后还会追加新任务这样可以由针对性地刷巨兽。不过一定要记住：这个游戏任务失败的话只赔不赚，途中捡到的东西和经验值也带不回的，所以一切要以安全为主！

Check！ 一些心得Vol.3

任务结束之后会根据玩家所用时间和受伤总量（加血加回来也算哦）给出评价，最高S。高评价有相当多的经验值加成。每个任务都有一个基础经验值量，玩家可以找一个相对容易完成，基础经验值又比较高的任务练级。

联机任务时，一旦有一个玩家力尽就会任务失败，要注意。此外最后的伤血量评价是按照所有玩家总和来算的，所以如果实力太差那就真成累赘了，别指望能一步登天（哎…）。还不是因为杂兵过于威猛！此外联机时，客机（加入的）打过任务并不继承到自己机器上（自己这边相当于没打过），所以刷评价的话一定要开主机。

巨兽战场详解！



↑同屏敌人多时总是手忙脚乱的，想点到要点的部位其实不是很容易。

说了这么多，总算到了游戏最为核心的部分：战斗。游戏使用触摸笔即可实现所有操作，但鉴于NDS的精度和战斗的强度，还是以

按键移动配合触笔攻击的方式进行操作比较好。

长点某处或者十字键/ABXY键：控制主角移动。

点击敌人：发起攻击。连续点击时如武器支持连击则连续出招。

L/R：紧急回避。紧急回避可以快速移动一段距离，并且带有短暂的无敌时间，但使用后会有一个小硬直。此外触笔在屏幕上划Z字也可以紧急回避，方向为Z字的结尾，不过精度不高，不推荐。

如图，玩家操作的主角主要在被称为“巡礼路“的平台上移动，平台的各区域之间靠传送点连接，地图显示在上屏。只要点击屏幕内任何一个敌人，角色就会对其进行攻击，按照距离的长短分为近程攻击和远距离攻击两种（铳和杖不分）。敌人离自己越远，伤害就会越低。由 于巨兽多数时间都会在平台之间徘徊，所以点击的精确度很重要。

屏幕的最下方是主角的状态槽，除了HPMP之外，三个技能也显示在这里。每个技能，都有一个CD时间，也就是用过一次后要等技能槽恢复满了才能继续使用，一些大技还有一定的准备时间，使用时角色会无防备地略呆片刻，受到会导致硬直的攻击则技能中断。方框的对敌技能要先点一下技能标志，再点屏幕指示往哪里放；圆框的辅助技直接双击技能标志即可释放。

CHECK 战场心得！

虽然说是“近距离”，但其实近距离攻击的射程也不短，基本上同屏巡礼路的敌兵都可以直接攻击到，巨像离得不太远的话也没问题，大家都会隔空打牛哦。游戏中没有使用道具的概念，HP和MP是自动缓慢恢复的，所以尤其是法师这类的角色要格外注意节约。

由于精度问题，点击屏幕正中央的时候往往会有光标乱跑的现象（方向“飞”了），要当心。上屏显示着巨兽面对的方向，当巨兽在画面外面对我方时，我方要注意提防远处巨兽的攻击。

战场上除了传送点之外还分布着一些有用的设施，最主要的就是坐台弩，可以发射状态的坐台弩会闪着金光，靠过去点击即可进入狙击模式，虽然牺牲了自己的防守，但坐台弩可以有效地对巨兽进行精准打击，要善加利用。缺点是使用一次后就要有很长的CD时间。



↑坐台弩附近往往也是杂鱼配置很强的，范围攻击击破吧！

此外，地图上还时常有一些绿色的光栅阻挡主角前进，遇到这种情况，需要把附近所有的杂兵全部消灭才能开启道路。不能使用道具，我方的补给从何而来呢？只要在一定的时间间隔内连续击倒敌人，敌人身上爆出道具的概率就会上升。道具是颜色各异的发光小圆球，黄色是素材，蓝色可以回复HP，紫色可以回复MP，有时还会掉下三色的技能石。用笔点击小圆球即可回收（距离不限）。

Check 拾荒心得！

坐台弩一般都出现在距离巨兽较近的高台上，这里是最有利于攻击巨兽的地方，反过来敌人杂鱼的火力一般也较强，所以要量力而行，尤其是巨兽没有明确动向或者旁边有杂鱼的时候切忌使用坐台弩，否则绝对够受的。

道具小圆球相当不容易点中，所以在群敌包围下，除非自己有急用，否则还是先顾敌人吧。道具存续时间很长，不会轻易消失。



↑许多巨兽的角都没有核心，可以直接拆掉，当然也有例外。

游戏最大的卖点就在于巨兽，而体现这一卖点的直接方式就是剥取巨兽身上的“零件”

！面对庞大的巨兽，主角的攻击打在其身上只有挠痒痒的份，个位数的伤害面对动辄上万的血量来说无异九牛一毛——还好，每个巨兽身上都有很多可以破坏的“零件”，通过攻击被称为“核心”（CORE）的弱点，就可以有效给巨兽造成伤害。同时，每打破特定的CORE，还可以在过关的奖励中追加特定的报酬——打断了胳膊就给手，打折了角就给角。狩猎巨兽的核心要把握以下几条知识。

1.直接攻击核心：有一部分核心直接暴露在外，只要直接攻击到就可以造成伤害，破坏它们是最常用的输出手段。不过此类核心要么比较难以瞄准（比如巨像的眼睛），要么往往被隐藏在不容易打到的地方，这就需要诱导。

2.装甲剥离：有些地方一眼看去看不到有核心，但只要攻击位置正确，还是可以打出正常的伤害，这说明那里的装甲下藏着核心（角、尾稍等部分除外）。只要将装甲打破，核心就会显露出来。如果是在比较明显的地方，可以说是给巨兽造成伤害的好地方，否则想要破核心就很难了。

3.属性护盾：为什么明明正确命中，但没有伤害？为什么装甲不能剥落？原因是部分巨兽的特殊器官需要指定的属性。比如最初的巨兽ギガント，虽然很容易就可以将其手背的核心打破，但不用雷属性武器或者技能的话，是无法破坏其上臂的核心乃至断臂的。类似还有银狼的尾巴根需要火属性，西瓦的bra（真的…没KUSO）需要暗属性等。

4.反射障壁：我的攻击打过去，结果被六边形的红色障壁挡住了！伤害0！出现这种情况的话就是巨兽的器官需要特定位置或者手段。比如双腕的巨兽グラティオン，虽然肩膀和独臂ギガント一样害怕雷属性，但如果没有打破其上臂的装甲，是无论如何也不能破坏肩膀的。银狼的角则必须零距离攻击（后述）。

5.巨兽诱导：需要玩家探索的重要信息之一。大家有没有发现，有时巨兽无论如何也不肯出自己想要的招数呢？或者虽然倒下，但它的弱点仍然藏得很严？这时需要地点诱导。还拿ギガント举例，想要破坏其手背的CORE，重要攻击时机是其举手拍在台子上的时候跳上去打，这就需要我方先来到C区高台，否则它绝对不出那一招。

除了被动引诱，我们还可以主动出击，拿冰狼フェンリル来说，其四肢是比较难以攻击到的部位，不过我们只要反复攻击它的眼睛，就可以让其负痛将头扭到一边，静止大概4秒左右，此时就是攻击四肢的好时机了。各个巨兽行动规律各异，亚种或许有完全不一样的行动方式，所以试着摸索规律将是重要的游戏内容之一。

Check 残害动物技巧！

首先，大家在玩的时候不用刻意追求全破，有时怪物的血量并不足以支持到玩家把它们的CORE都打爆，所以要以自己想要的部位为准；其次，攻击怪物弱点是唯一有效的输出手段，就算不打算全破，好打的弱点都打爆后还是要换地方才能输出；最后，高级难度的任务，单人玩的话时间非常紧张，运气不好的话过关很成问题，所以一切要以输出为基准。

除了非常明显的破绽，我方还是有不少偷鸡的方法的。比如使用リュマ的贯穿弹，算准巨兽核心位置之后直接狙击；或者使用ユイ的范围魔法，攻击弱点附近将弱点卷入。单人时还可以在传送点附近诱敌，一旦巨像使出破绽大的招数，立刻传送到别处狙击弱点。

常见问题问答！



↑虽然BOSS对冰属性有抗性，但近战不利的リュマ还是要带上范围冰弹来清杂兵。

问：敌兵攻势凶猛！BOSS还总是召唤，撑不住啊！

答：首先最好要有回复技或者范围攻击技，由于NDS机能有限，同屏敌兵不多，所以可以通过“换区”，也就是走到其他地方的方法暂时躲开敌兵，待能够使用范围攻击时再一举击溃。关于BOSS召唤，这点设定确实非常不合理，BOSS要是只召杂兵的话，死的绝对是玩家嘛！可以试着来到离BOSS较近的地区，符合诱导条件后

BOSS出指定招式的几率大增，相对召唤杂色就少了。

问：MP总是不够用，加血技能冷却时间还很长，跑都没地放跑！怎么办？

答：有一个小窍门：凡是会出现巡礼门（也就是拦路电栅）的地方，那里的杂兵是不会再生的（因为和门关联嘛），所以撑不住的话不妨退到那里重整旗鼓。有时候在巡礼门地区同样可以对巨兽进行打击，这就是我们的福音了。类似技巧还有在长台阶上徘徊，由于每次敌兵从新刷新出来时都是整齐排列好的，台阶上又不会出敌人，所以可以在台阶上游斗，就算被敌兵纠缠，赶紧上/下台阶将其“抻没”就可以了。使用リュマ或者ユイ等近身乏力角色时这个技巧显得更为重要。

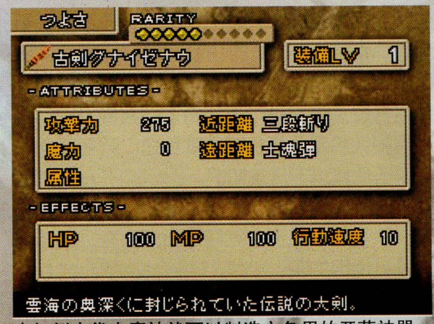
问：巨像的攻击太突然了！莫名其妙就被画面外飞来的东西打到！眼看巨像出招，自己忙着清理包围的杂兵，就是来不及躲，很气人啊！

答：这也是游戏设计非常不合理的地方之一，责任全在制作人哦！（牢骚）。类似情况我们只能尽量避免就是了。首先要注意上屏小地图，一旦远处巨像面冲着我们（离到一定距离时音乐还会变）就要提防了。而且某些攻击的范围看起来比想象中大多了，一有兆头马上要跑。近距离战时则和怪物猎人有点像：敌不动我不乱动。敌动则取其破绽。如果巨像处于手空状态，随时都能出招，那我们打小兵时候就要额外小心一点。毕竟暂时被小兵围殴，失去三四百HP很疼——但乱动结果被巨像打翻，周围杂兵做倒下追击的结果显然更惨一些。

问：某个器官极为难破，攻击效率太低了！得不到珍贵素材！

答：首先要检讨一下自己的方法有没有改进的余地，比如是否可以诱导巨像作有破绽的行动、武器的属性是否正确等；其次是尽量不要打多余的地方。记得有个任务是破掉银狼双角，我方必须采取C区打脸——出硬直射腿——侧翻倒在台子上时跳上去打角的标准流程才能破坏，若是打了多余的地方，多半会角未断狼已毙，任务失败没商量。其次，要善用首饰和秘药。有时巨兽的破绽较小，使用增加移动速度的“走者之药”和增加行动速度的首饰，就可以抢先几秒赶到弱点处进行打击，虽然字面攻击力没有装其他药和装备时候高，但器官破坏效率却大大提升了。

最后，由于游戏设计的不合理（巨兽的数值和行动方式等没有分出单人和多人游戏的区别），确实是有一些部位单人非常难以破坏的，这点请不要太过介怀。



↑打倒古代大魔神就可以制造主角用的开荒神器，LV1就可以装！

问：初期人物实力提升很慢，打仗时候累的很！

答：部分角色（目前是イブキ/カモ/サンチャゴ）可以通过打下载任务得到珍贵素材，制造性能非常优秀的武器，其共性是便宜（3600）+要求低（Lv1即可装备）+性能好（Lv25的武器相仿的性能）+入手条件不苛刻（任务不很难，掉率也不是很低）。强烈推荐。此外也不妨下血本制造高级秘药来度过难关。（比如花费火兽のひざ，造成战士の药LV3，可以一口气提高75攻击力）

问：我加点加错了，现在角色处于半废状态怎么办？

答：一般这种现象都是由于技能级别太高，MP不够用导致的。既然错了也只好通过提高MP的手段来解决了。比如可以练级（汗），可惜没有MP上升的秘药和首饰。此外部分武器防具也有特殊的MP上升效果。所以说初期加点一定要慎重啊。



交友 河北 张炜
本人想购一套PSP3000，但却不知是否已破解……
男，19岁，河北省张家口市，QQ：710635079

人物介绍暨性能详解！

怎么样怎么样。虽然说是系统说明，但实际上也掺杂了我相当多的个人心得呢。毕竟干巴巴介绍系统没什么意思——当然不仅是系统，人物也是啦。所以人物部分我也会连心得一并介绍给大家。游戏中能使用的角色共有6位，可以说各有特色。有些角色在单机时可能强一点，有些则联机时强，单机相对弱一些。不过总的来说无论使哪个角色都可以顺畅地游戏啦。那么我们开始吧。



イブキ/民族：ギガント族

年龄：18岁/武器：大剑

人物说明：中二主人公，拥有将身边所有人中二化的中二光环以及所有角色中唯一的全屏攻击技（咦？）。作为主角来说性能自然十分标准，主攻击三连斩的威力不错，体力也不错，不怎么害怕杂兵，远程武器就只能没事偷个鸡，速度、威力和连发频率都差强人意。MP不算很少，但是技能冷却时间普遍短，所以要稍微规划一下。反过来，如果控制得当的话，是不愁技能用的。此外，由于有着LV1高级武器的原因，应该是比较容易上手的角色。

技能方面，一开始的范围攻击技就很有用，除此之外比较好用的是突击，攻守一体，缺点是两招都有一定的启动时间（虽然是最短级别了），掺在普通攻击中使用效果更好。攻击力上升是非常实用的技能，联机更是好用。但投点多，见效也很慢，不建议初期加点，要加就一口气加到5级以上（这点也适用于其他能力上升技）。

技能：

名称	对象	初始MP(增长)	属性	CD时间	效果
独乐散华	指定	10+5	无	10	用剑抡击周围小范围，威力略高。
一击炼丹	指定	10+5	无	10	蓄力攻击，威力自然比较高，不过准备时间长了点。
威光焚附	指定	10+5	无	10	低威力攻击，附带吸引效果。（和吸引弹一样）。
斗气附身	自己	25+10	无	60	反击技，被杂兵攻击时自动反击。冷却时间长。
破邪抱拥	全员	25+10	暗	60	我方全员暗耐性上升自身HP回复，回复量为级别×100
一乃太刀	指定	10+5	无	10	高速突击一段距离，威力略高。
练气弹	指定	10+5	无	10	一击炼丹的射击版，弹速和远程攻击相仿。
志气的鼓舞	全员	25+10	无	60	我方全员物理攻击力上升。
召唤术	敌全体	50+25	无	300	对屏幕内全部敌人（巨兽的全部部位）造成大损伤。
吸魂刃	自己	10+5	无	10	威力略低，攻击伤害转化为HP回复量。



レン/民族：ギガント族

年龄：18岁/武器：太刀

人物说明：作为二号主人公，一般来说就是被主角的中二光环照翻之后“……XXX呦”或者“XXXX，你……”一类的台词（误真大啊）。说正经的就是，虽然武器性能和主角差不多，但实用程度在单机游戏中比主角略低。主要是作为近战来说缺乏强力的范围技，暗属性地图炮是很美，但初始就需要蓝色技能石，比较难于培养——倒是生存能力绝对称得上出类拔萃，本身不低的HP成长，加上增加HP恢复速度的特

攻略研究

技（同时还加血），相当不容易死。

其实这个角色真正的价值在于联机，无论是增加移动速度还是瞬间移动等，都非常有效，进可瞬移到怪物身上一起猛拆核心，退可救法师和枪手于群敌之中。平时自己并不很需要MP作战，所以一般不用担心MP问题。此外要说明的就是爆弹，这个爆弹是放在自己脚底下的，随便放的话命中率无限趋近零，不过猛拆巨像核心，临走之前丢下一颗礼物还是很帅的。

技能：

名称	对象	初始MP(增长)	属性	CD时间	效果
一乃太刀	指定	10+5	无	10	攻击距离较长的突击技，威力略高。
邪刃三段	指定	10+5	暗	10	暗属性的三连击，每击威力略低。
闪耀太刀	指定	10+5	无	10	用刀打出冲击波，近身也有判定。
生命活性	全员	25+10	无	60	我方全员HP自然回复速度上升，自身HP回复LV×100。
空间转移	特殊	10+5	无	60	联机专用，瞬间移动到最近同伴身边，升级则冷却时间降低。
荒废的太刀	指定	10+5	暗	10	威力略高，附带高数值特殊伤害的暗属性攻击。
瘴气附身	自己	25+10	暗	60	暗属性反击技，被杂兵攻击时自动反击。冷却时间长。
韦驮天	全员	25+10	无	60	全员移动速度上升。
堕落的喷出	指定	10+5	暗	10	暗属性范围攻击，附带特殊伤害。
时限爆弹	特殊	25+10	无	30	在自己脚下设置对巨兽用爆弹，威力较高。



ユイ/民族：ギガント族
年龄：17岁/武器：杖

人物说明：作为唯一的正常女性，相信她会有很高人气，但与可爱的外貌不相称的，是用她来打单机游戏相当之痛苦，属于大器晚成型的角色。初期MP不多，冷却时间也成问题，所以往往还是要靠物理攻击。杖有三种模式，最普通的魔矢相当于普通枪击，硬直小；追踪之矢打远处巨像照准性好，但是频率就慢一点；最实惠的类型是大爆发之术，比如LV7的极光之杖，通常攻击即为范围，是法师SOLO的最大法宝之一。当然这并不是说爆发杖的性能比得上近距离魔法：爆发威力相对低，挥杖硬直也最大，但再大的硬直也比不上咏唱，而且最关键的——爆发杖能够极大限度地节约MP。

魔法方面，加血魔法冷却时间是所有恢复技最短；单体魔法的直射火球也是威力、范围和射速都很优秀的。最值得一提的是炸裂冰块，超弹速，广范围，远远的就能在BOSS身上爆一大片，强烈推荐。切刻雷光也是神技，消耗和冷却时间都和初级魔法一模一样，威力一般，美中不足是打远处的巨像时雷球呈抛物线射速较慢。虽然没有超弹速冰和高弹速火那么杰出，但绝对是近战救命清场的法宝。只要最后把她练出来了，那绝对是个顶级的作战单位。

技能：

名称	对象	初始MP(增长)	属性	CD时间	效果
慈雨之祈	全员	25+10	无	20	全员恢复lv×100的HP。升级则冷却时间略增加。
焦热地狱	指定	10+5	火	10	投出高速火球，范围攻击。
炸裂冰块	指定	10+5	冰	20	投出超高速冰霜，范围攻击。
贯穿咆雷	指定	10+5	雷	10	连续发射5发贯穿性质雷光。
寂静之誓	全员	25+10	无	60	我方全员特殊伤害力上升。
红莲龙卷	指定	10+5	火	10	指定地点爆发高威力火柱，大范围。
冰刃乱舞	指定	10+5	冰	10	发射5发追尾属性冰刃。
切刻雷光	指定	25+10	雷	10	投出高速雷球，范围攻击。
闪光狂乱	指定	25+10	无	30	指定地点大范围无属性攻击。
四圣抱拥	全员	25+10	无	60	我方全员全耐性上升，自身HP恢复LV×100。





カモ=オウガ/种族：イフリート族

年龄：38/武器：斧锤

人物说明：与其傻大黑粗又上赶着送死的风貌不同，这位大叔其实是个相当纤细的角色——看看那琳琅满目的辅助技就知道了。大叔的各种攻击性能都优异的不得了，招式的威力系数绝对是第一位的。不过相对应的，普通攻击的频率就略差一些，MP消耗激烈也是个不容回避的问题，所以这位大叔的装备搭配主要就体现在两个方面：提升行动速度，以及想方设法省下MP。

就技能来讲，初期时大家切忌投那些华丽的辅助技，因为这些技能升级后MP消耗激烈增加，无法应付，而且不少技能初期效果也不明显。主攻技能建议选择有范围攻击效果的如灼热旋风或者木端微尘（高起点哦），此外还可以预备一个强力输出技巧比如三连打或者猛火，用来在巨像露出长时间破绽时迎头痛击。建议大家练上几级后去打石板的西瓦亚种，给大叔造出LV1就能用的高威力锤子，正好西瓦也怕火，所以不需要多少锻炼，大叔的实力就可以有爆发式的增长。

技能：

名称	对象	初始MP(增长)	属性	CD时间	效果
轰炎落	指定	10+5	火	10	强力火属性攻击，特殊伤害高。
灼热旋风	指定	10+5	火	10	周围发生火旋风，范围大。
仁王立	自身	25+10	无	57	短时间内防御力上升，格挡巨兽间接攻击。
炎气附身	自身	25+10	火	60	火属性反击技，被杂兵攻击时自动反击。冷却时间长。
炎破抱拥	全员	25+10	火	60	我方全员火耐性上升，自身HP恢复LV×100。
虎吼破	指定	10+5	无	2	强力物理攻击，冷却时间短，升级时略上升。
三连打	指定	10+5	火	10	三连火属性攻击，每下伤害略低
不屈的咆哮	全员	25+10	无	60	一定时间内我方全员最大HP上升。
猛火的一击	指定	25+10	火	30	超高威力火属性攻击，自身按比例受伤。
木端微尘	指定	10+5	火	30	火属性范围攻击，附带特殊伤害。



リュマ/民族：シヴァ族

年龄：28岁/武器：铳

人物说明：SOLO最好用的角色之一为什么是个猥琐的粉头发大叔呢，真是的！大叔的枪，优点是种类丰富射程又远，缺点是在近距离时表现不如近战武器。同杖一样，枪也有三种类型，需要看情况选择。最基本的类型是五连射击型，连点屏幕能持续射出五发子弹，无论是用来对付蜂拥的杂鱼，还是狙击静止巨像的弱点都是很好用的；第二种是大爆发型，说是大爆发，但其实并没有杖的爆发那么大。第三种也是最值得一提的是贯穿。单人游戏时，最头疼的问题往往就是无法打到巨像的指定位置，所以只要一把贯穿弹问题就迎刃而解了。

技能方面，默认技能冰结爆弹可以说是必备的。高射速、广范围，小冷却，无论是对付杂兵，还是攻击敌人集中的弱点都是神物。此外蓄力射击也是非常有用的技能，比起属性与冰结爆弹重复的冰结射击，蓄力射击的泛用更广，出手也快。总之，使用枪手大人时完全不用担心打不到巨像，更多的麻烦来自于永远不够用的MP和杂兵的骚扰，只要按我上一章心得问答中的方法适当规避麻烦，枪手就是最为稳定有效输出的单位。

技能：

名称	对象	初始MP(增长)	属性	CD时间	效果
冰结爆弹	指定	10+5	冰	10	发射高速冰霜弹，范围攻击。
散弹	指定	10+5	无	10	发射5发散弹，范围为身前随机，每发威力低。
追尾镭射	指定	10+5	无	2	发射一发追尾性高的光束，威力略低。
发声草人	特殊	10+5	无	60	设置能吸引巨像注意的草人。
雾冰抱拥	全员	25+10	冰	60	我方全员冰耐性上升，自身HP回复LV×100。
蓄力射击	指定	10+5	无	10	发射强力高速射击。
冰结射击	指定	10+5	冰	10	发射高速冰结射击。
庇护之盾	全员	25+10	无	60	我方全员防御力提升。
狙击	自身	25+10	无	60	可打开类似坐台弩的瞄准镜狙击敌人。
冷气附身	自身	25+10	冰	60	冰属性反击技，被杂兵攻击时自动反击。冷却时间长。



サンチャゴ/民族：フェンリル族

年龄：约1200岁/武器：长枪

人物介绍：所有角色里唯一一个性格不那么扭曲的老人家，它扭曲的只是年龄而已（适可而止吧！）老人家的性能其实比主角更像是主角，近战、远战、杂兵、BOSS，全都十分平均。近战攻击五连突清理小兵很方便，技能上也是五脏俱全，无论是攻守一体的云贯冲，还是简单有效的龙神雷冲都是可以从一开始用到最后的王牌技能。特殊技爆弹陷阱，虽然命中率比较成问题，但高达9999的字面特殊伤害数值足以让人放手一搏了，更别提联机时还有全员速度上升这个宝贵的技巧。

使用老人家，比起技能来说，装备更重要一点。老人家最大的缺点就是普通攻击范围和威力比主角略逊，一瓶便宜货秘药，或者增加行动速度的装备就可以处理这一点。此外，由于5连刺的频率高，所以只要拿上相应属性的武器，就可以进行特定属性的输出，除了魔法师，灵活度属它最高了。有条小心得：五连刺的硬直较大，使用时应该看着巨像，一旦对方有攻击征兆，应该立刻LR回避走人，切忌缠斗，因为收招较慢。

技能：

名称	对象	初始MP(增长)	属性	CD时间	效果
龙神雷冲	指定	10+5	雷	10	雷属性强力攻击。
双击冲	指定	10+5	无	2	升级则冷却时间略增级，每击威力略低的2连击。
三门雷破	指定	10+5	雷	10	连续发射3发追踪雷电。
雷光附体	自身	25+10	雷	60	雷属性反击技，被杂兵攻击时自动反击。冷却时间长。
迅雷抱拥	全员	25+10	雷	60	我方全员雷耐性上升，自身HP回复LV×100。
云贯冲	指定	10+5	无	10	攻击距离较长的突击技，威力略低。
轰枪雷破	指定	10+5	雷	10	雷属性攻击，特殊伤害高。
瞬速的智慧	全员	25+10	无	60	我方全员行动速度上升。
天雷五连冲	指定	25+10	雷	30	雷属性五连击，每击威力低。
招雷方阵	特殊	25+10	雷	57	在自己脚下设置对巨兽用陷阱，特殊伤害较高。

大体上各个角色的平衡性都是比较好的，除了麟之外，没有哪个角色实力有很大差距，麟则有宝贵的暗属性技能和瞬间移动技能作为补充，所以喜欢哪个角色都可以放心培养。

许多玩家头疼用量很大的蓝色技能石如何获得，其实这些石头是可以通过石板任务获得的，最简单的一个石板解明魔兽古代大魔神，只要打破足够的器官就可以爆出技能石来。

剧情任务、自由任务解析！

说完了人物，最后剩下的就是剧情。和前面所说的一样，游戏的单机难易度还是比较高的，所以可能会有一些难点，有时赶上运气不好，BOSS反复出召唤杂病一类的招式也比较无可奈何，总之，遇到过不去的关卡，可以多尝试几次。

第一章 誓いの反旗



——宿命の召唤士——

目标：破坏ギガント手部CORE 时限：15分钟

失败条件：时间耗尽、主角死亡

章节要点：

非常简单的第一章训练章。首先可以随便攻击巨兽几下（也就是拉怪），当然不用攻击巨兽也会自己走过来，不过在以后的游戏中往往需要吸引巨兽，所以就养成好习惯吧。巨兽只会用两种攻击手段：丢石头和用手砸。丢石头走路或者回避即可，砸地要注意其动向，如果是握起来的拳头着地，说明它还会抬手起来，不要过去，如果是手掌的话，它会长时间硬直，此时登上其手掌，然后猛击CORE即可。

——英雄への旅立ち——

目标：到达传送点 时限：15分钟

失败条件：时间耗尽、主角死亡

章节要点：

非常简单，一路向右走，遇到有绿门时把周围的敌人清干净即可。巨像会在远处使用丢石头攻击，不过征兆明显，比较容易回避。余谈：这条路以后我们要走很多很多次，最好记一下大致的路线，省得一头扎进死胡同。

——巨兽を支えるもの——

目标：破坏ギガント颜面装甲 时限：15分钟

失败条件：时间耗尽、主角死亡

章节要点：

上到较高处的高台，清除杂兵后集中攻击巨像眼睛下方即可。（注意看伤害，伤害个位数说明打偏了）。到一定程度装甲会碎裂，露出巨大的核心。

——乙女の复仇——

目标：攻击巨像膝盖使之硬直 时限：15分钟

失败条件：时间耗尽、主角死亡

章节要点：

巨像的膝盖上没有装甲，而且并不需要破坏，只要打出硬直即可，所以还是比较简单的。高处的视角不好，可以下到左侧有传送点的地方进行攻击，大概300左右的伤害即可完成任务。需要注意的是巨像的两条腿硬直是分开算的（以后皆然），所以控制伤害即可让它在必要的时候出现硬直（重要技巧）。

——ギガント最终决战——

目标：杀死ギガント 时限：15分钟

失败条件：时间耗尽、主角死亡

章节要点：

第一次实战战斗。巨像的HP较少，攻击方式也广为大家熟知，所以没有问题。此外，本章中巨像的器官都是可以破坏的，但因为HP太少，往往撑不到部位破坏就死了，所以不必特意打器官。

——只腕の巨兽ギガント——
たった一击の赌け：右手CORE破坏
基本战术：コア狙い：膝盖CORE破坏
传说との战い：口CORE破坏
降り注ぐ闪光：双目破坏
ギガントの腰は武器库：腰CORE破坏
基本战术：素材集め：两胸CORE破坏
炼狱の旅路：旅立ち篇：击倒巨像
巨兽神话：创世纪：切落右臂

巨兽落物资料

石兽の魂：击破

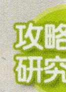
石兽の目：双眼破坏

石兽の口：口CORE

石兽の右腕：切断右腕

石兽の右手：右手甲CORE

石兽のひざ：膝盖CORE



石兽の右肺：右胸CORE
石兽の左肺：左胸CORE
石兽の腰：腰CORE
石兽の外皮：口部装甲和膝盖装甲
石兽の外壳：腰装甲
石兽の铠：护胸装甲
石兽の燃えカス：任意部位
巨兽の金块：任意部位
アビリティシェード：打出仰反

ギガント是第一只巨兽，总体攻击方式比较简单，丢石头攻击只要看准即可轻松躲开；跳起砸地攻击除非能及时跑得远远的（比如利用传送点）否则无解，不过威力很低；从眼中发出镭射非常少见，判定出现慢，威力也低；手砸地大家都熟悉了，自然也知道怎么躲。唯一需要注意的是必杀：看到巨兽主动下蹲，双手下垂时要迅速侧向回避，脱出其正面的范围，否则就会遭到无法回避的必杀攻击，还是挺疼的。

ギガント比较难以破坏的器官是后背的腰CORE以及右腕。腰CORE，可以使用远程攻击角色，先集中攻击膝盖到ギガント跪地，爬起来的时候它就会有个转身的动作，此时瞄准即可。可以先到C区战斗，那里有一个能将ギガント长时间冰冻的坐台弩，利用在其背向我方时候开炮即可造出长时间的攻击机会。此外还可以利用贯穿铳攻击，或者利用传送点，在巨像使出其他招式如丢石头时绕到后面攻击。

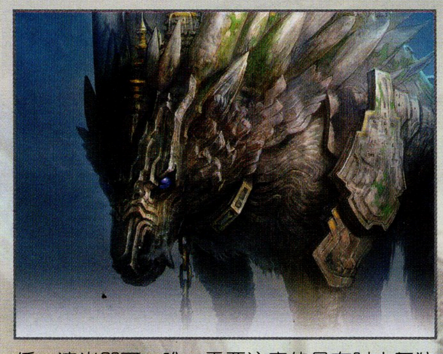
手臂的核心是必须用雷属性才能造成伤害的，没有的话就不要去打。首先利用各种方法削减核心的HP，到一定程度后，再度攻击就会出现红色的护罩，我方攻击完全无效。此时我们要去B或者E区的高台，骗其出砸地，然后循着胳膊一路爬到离核心很近的地方再攻击，就可以一举切落了。

第二章 久远の愿い

—— 千年の誓い ——

目标：5分钟不死 时限：5分钟
失败条件：主角死亡
章节要点：

第一个生存关卡，同样非常简单。任务一开始就可以缩到传送点下方，这里暂时不会出杂兵。大灰狼只会在远处跑来跑去，跑到近处时会吐冲击波和放电，由于离我方很远，可以轻松回避。有时巨像会召唤杂病，不过强度很



低，清光即可。唯一需要注意的是有时大灰狼会在杂兵包围主角时出招，要提防一下。

—— 追いかけた梦 ——

目标：到达传送点 时限：15分钟
失败条件：时间耗尽、主角死亡
章节要点：

乏善可陈的一章，不过大灰狼的攻击比石像突然很多，也快很多，眼睛看不到巨像的时候要注意看上屏的地图，巨像面朝这边的时候就要提防有没有远程轰炸。

—— 白银の胁威 ——

目标：破坏后足的装甲 时限：15分钟
失败条件：时间耗尽、主角死亡
章节要点：

要破坏的并不是后膝处的CORE，而是后肢胯关节上的两个装甲片，别打错了。首先上到高处，然后攻击巨像的眼睛，累积一定伤害后，大灰狼就会负痛侧身呆住不动，此时攻击即可。BOSS使用身体侧撞或者尾巴拍击的时候也可以攻击。破坏任意一片就可以过关。

—— 守るべきもの ——

目标：破坏后足的CORE 时限：15分钟
失败条件：时间耗尽、主角死亡
章节要点：

和上一章一样，继续打破核心即可过关。最适合的地点是C地区，这里可以说是对付大灰狼的宝地，所有的器官都可以从这个区域下手。

—— 忘れ果てた梦 ——

目标：杀死フェンリル 时限：15分钟
失败条件：时间耗尽、主角死亡
章节要点：

击杀任务。由于剧情的关系，大灰狼后腿已瘸，所以战斗没有什么悬念。唯独需要注意的就是在被小兵围住时BOSS的加势攻击。如果有火属性武器的话，甚至可以试着断尾或者断角哦。



—— 银狼の巨兽フェンリル ——

巨兽战争を制す者：双后足CORE击破
召唤奥义：ノミ飞ばし！？：额头CORE击破
知の宝库を守れ：双目击破
子狼の鸣く夜：双前足CORE击破
神のつくりし者たち：口CORE击破（舌头）
炼狱の旅路：道中编：击倒巨像
きまぐれなシッポ！？：切落尾巴
迷惑な求爱行动：切落双角

巨兽落物资料

雷兽の魂：击破
雷兽の目：双眼击破
雷兽の舌：口CORE
雷兽の额：额CORE
雷兽の右ツノ：右角切落
雷兽の左ツノ：左角切落
雷兽の右前足：右前腿CORE
雷兽の左前足：左前腿CORE
雷兽の后ろ足：后腿CORE
雷兽のひざ：膝盖CORE
雷兽のシッポ：尾巴切落
雷兽の外皮：前、后足装甲
雷兽の外壳：前、后足装甲
雷兽の铠：尾装甲
雷兽の燃えカス：任意部位
アビリティシェード：攻击前腿横倒

フェンリル的移动速度非常快，所以想要破坏指定部位的话，需要诱导才行。大灰狼的远程攻击方式有吐冲击波和放电两种，后者如果当时正在硬直（比如攻击硬直）或者被小兵包围的话非常难躲，除了提防没有办法。还会广域攻击技吼叫，伤害不高，附带冰洞缓慢也很烦。近距离时，则会根据主角的位置不同使用各种不同的招式，包括判定极大的下巴砸地（在高处时出，如果被砸个正着会自动上到它鼻子上）、同样判定大的身体侧撞（在C区高处）以及出招和收招都很缓慢的尾巴拍，这是破坏其尾巴的几乎唯一机会。

フェンリル比较难以破坏的地方是四肢（尤其是前肢）和双角、尾巴。通过攻击眼睛，可以造成它的大硬直，这是攻击四肢装甲的绝好机会，但一旦眼睛破坏，就很麻烦了。只能靠身体侧撞等有限的机会下手。如果有贯穿武器或者范围魔法，在其出招硬直时攻击大致的位置会很有效。

尾巴需要火属性才能打破装甲，方法是先在C区较低地方诱敌（最高处会改出侧撞和下巴砸），骗其处尾砸然后登上尾巴攻击。此外尾巴砸地收招时会露出膝盖CORE，大可以利用。角就比较复杂。角平时攻击不到的，必须在C地区高处，先打眼睛，侧身后打前腿，造成一定伤害后大灰狼会踉跄着脑袋侧倒在台子上，此时登上角才可以攻击隐藏在根部的CORE。角的耐久不低，而且要切两次（两根嘛），最后一下和石像的手一样必须近距离，否则有护盾。综合考虑起来，若是为了切角去，最好装备增加移动速度的秘药和首饰。此外攻击要慎重，角切落前切忌轻易把前腿和眼睛打爆。

第三章 とぶらいの炎



—— 胸こがす想い ——

目标：到达传送点 时限：15分钟
失败条件：时间耗尽、主角死亡
章节要点：

见惯的赶路关，不过从本章开始，杂鱼逐渐变得强力了，如果被杂鱼围住猛打的话，HP会像流水一样消失掉，所以要格外格外当心。尤其是杂鱼里有一种蝎子敌人，攻击会导致异常状态，更是要第一时间解决的家伙。如果在对应的关卡有人能够使用耐性上升魔法的话，战斗会轻松很多。

—— イフリート强袭 ——

目标：5分钟不死 时限：5分钟
失败条件：主角死亡
章节要点：

又一个几乎白送的关卡，同样只要清理杂兵即可。伊夫利特的远程攻击是丢手雷和放火焰弹，单个手雷需要侧向回避躲开，两个手雷则往往不需要动（或者稍微挪动几步）即可回避。火焰弹范围大，回避不易，但可以用攻击

攻略研究

打掉，远程就格外有优势了。

—— 猛る炎の兽 ——

目标：击破伊夫利特胸甲 时限：15分钟
失败条件：时间耗尽、主角死亡
章节要点：

伊夫利特小动作挺多，不过那个胸甲实在是太大了，只要把握好距离，想打偏都很难，而且胸甲耐久并不高，所以可以轻松破坏，倒是小兵的威胁更大一点。不妨到右侧尽头战斗。

—— 灼热の战阵 ——

目标：打落伊夫利特背后的火山 时限：15分钟
失败条件：时间耗尽、主角死亡
章节要点：

老规矩，先打脸，然后它就会转头捂脸。直接攻击火山是不管用的。有效的攻击部位是火山根部（一个小方形区域），耐久和胸甲同样不很高。不过伊夫利特比较个高，眼睛小，又总是乱动，所以打眼睛的够功夫要下得多一些。远程角色可以用冰弹、冰魔法轻松打到，近战的话就只有到地图中部鏖战了。注意别到最高处去，那里虽然离得近，但是脸总在屏幕外边……

—— 失われた炎の魂 ——

目标：杀死イフリート 时限：15分钟
失败条件：时间耗尽、主角死亡
章节要点：

伊夫利特正面能打的地方很多，包括脸、角、脖子、后脖颈还有胯下，所以基本上不愁没地方输出，倒是因为小兵威力上升，巨像的HP又多了，所以时间略显紧张（指没有刻意练过武器和级别的时候）。技术到位的话，运气只要不那么差就行了。

—— 灼热の巨兽イフリート ——

兵の国イフリート：双目破坏
侵略の历史：双膝CORE破坏
基本战术：レア素材：后脖颈CORE破坏
热战！风林火山火山：背中CORE破坏
フェルオール・イフリート：首CORE(脖子)破坏
炎の魂：腹CORE（胯下）破坏
巨兽神话：列王记：双角切落
胜利の祝杯！？：腰部爆弹切落
炼狱の旅路：终着编：击倒巨像
天を抱く巨兽の壁：双腕切落

巨兽落物资料

火兽の魂：击破
火兽の目：双眼击破
火兽の首：首CORE
火兽の背中：背中CORE
火兽の右腕：右腕切落
火兽の左腕：左腕切落
火兽の首里：脖颈CORE
火兽のひざ：膝CORE
火兽の腹：腹CORE
火兽の下腕：肘CORE
火兽のツノ：双角切落
火兽の爆・：爆弹切落
火兽の火山：火山切落
火兽の外皮：胸装甲
火兽の外：任意部位
火兽の腕装甲
火兽の燃えカス：任意部位

伊夫利特的攻击方式挺多，但实际上威胁并不比芬利尔大。丢手雷和火山弹上面说过了。除此之外，伊夫利特的攻击方式主要就是拿腰间的棒子猛凿地板，一般不会中，但是中了可是很疼的。把胸甲打破后，在高处时会用胸猛的撞击台子，很难躲啊！破绽较大的招数就是伏身然后直挺挺的冲过来，头撞在台子上保持一定时间硬直。

比起击败，破坏伊夫利特部位的难度可就大多了，身上到处都是能破的地方，但一般很难瞄准。首先就是膝盖，膝盖平时会被垂下来的手挡住，所以必须等巨像出招才能攻击，但这样一来自己的安全就没法保证；其次是后脖颈（首里），装甲可以在射击眼睛出硬直的时候打破，但核心比较隐蔽。有如下几个方法可以打核心：1.贯穿弹、范围魔法；2，首先打掉腰间的爆弹，之后近距离时用爆弹砸就变成硬直很大的用手砸，此时攻击；3.打膝盖让其跪下低头（很难瞄准）；4.在A/B/E区的低处诱发它出头顶，然后攻击。

最为难破的无疑是手。暗属性限定否则打不动。用铳还好说，其他武器的话，要先攻击眼睛，造成它转身捂脸的硬直，此时集中狙击腰间的爆弹（和火山一样，打根部连接处）。只有破坏了爆弹之后，它才会在近身时使出手砸攻击，才有有效的攻击机会。而且两只手的位置是不同的，左手必须在C区才能打到，右手则必须在E区。

第四章 彷徨いし者

—— 疑惑の凶刃 ——

目标：击破ギルガメッシュ的胸CORE 时限：



15分钟
失败条件：时间耗尽、主角死亡
章节要点：

难度骤增的一章。除了小兵的强度继续提升之外，BOSS超高的行动频率和速度很快的各种攻击也是难点。地图中有一台火属性坐台弩，能让吉尔伽美什停止行动，要好好利用。一般来讲，可以在高处骗其出剑，然后登上高处进行攻击。

—— 炼狱の番人 ——

目标：5分钟不死 时限：5分钟
失败条件：主角死亡
章节要点：

生存关卡。吉尔伽美什的远程攻击是大炮连射，非常凶猛，所以以往蹲在小台子上的方法还是有些危险的（当然也可以，只是有些危险）。建议跑到右边离巨像较远的地方清除掉坡道附近的敌人进行周旋，或者攥着个范围攻击到处跑路吧，见到小兵就范围攻击开路。

—— オトリ作战 ——

目标：诱发ギルガメッシュ撞击 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

这一关，使用レン的话任务会与其他人不同。其他人的任务相对简单，只要在吉尔伽美什之前晃悠晃悠，待其用浮游台座撞击的时候快速登上浮船，走到三角形“驾驶舱”的附近即可。使用レン的话，则需要破坏后背的CORE。方法是诱其出雷属性或者暗属性的砍刀（就是需要转半个身的），之后顺着刀上去砍后背，装甲破坏后核心出现，再破坏后过关。

—— 宿命は谁がために ——

目标：破坏ギルガメッシュ浮船的CORE 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、アスラン死亡、时间耗尽。
章节要点：

非常难的任务。浮船的CORE比较好办，照上关那样诱其撞击，然后爬上去拆就是。难度主来来自固定敌人アスラン，他会瞬移出现在主角身边砍人，每下伤害超过120，而且不能把他打死否则GAME OVER。小兵又没有变少，也就是说，周围的烦扰几乎无法中断。最要命的是有时咏唱魔法或者蓄力射击时，该死的アスラン会忽然传送到自己身边，结果被卷入攻击完蛋。单人的话可一定要有耐性，千万别上火哦。

—— 龙の血统 ——

目标：击破ギルガメッシュ 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

比上一关简单但也不好打，主要是杂兵好猛啊！吉尔伽美什身上能破的地方也有很多，但还是建议先打浮船和炮台，炮台被打破的话，巨像会比较积极使用撞击或者剑砍，所以我们能攻击的机会也相对较高。能停止其动作的火属性炮台在D区，但是杂兵看着呢，大家自己斟酌利弊吧。

—— 凶刃の巨兽ギルガメッシュ ——

无限の可能性：角破坏
ギルガメッシュの风闻录：胸CORE破坏
处刑の地を封锁せよ！：浮船CORE破坏
双头の巨兽!?：双眼+背后鬼脸双眼击破
英雄への道：背中CORE击破
传说の剑を探す旅人：上腕手甲破坏
炼狱の番人：击倒巨像
ギルガメッシュの剑：切断所有的手

巨兽落物资料

剑兽の魂：击破
剑兽の目：双眼击破
剑兽の复眼：背后鬼脸的双眼击破
剑兽の手：手部CORE（任意）
剑兽の野太刀：上右腕CORE
剑兽の大太刀：上左腕CORE
剑兽の炎刀：对应腕部CORE
剑兽の冷刀：对应腕部CORE
剑兽の雷刀：对应腕部CORE
剑兽の暗刀：对应腕部CORE
剑兽の浮船：浮船CORE
剑兽の胸：胸CORE
剑兽の背中：背中CORE

攻略研究

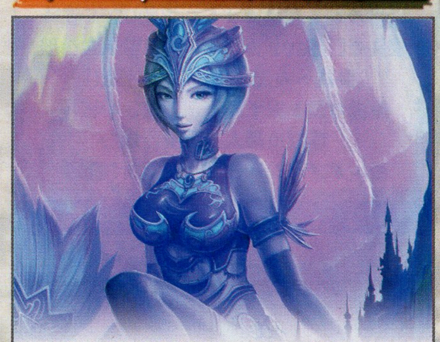
“我是男人中的女人，女人中的残次品！”这是我们班长的自我介绍，雷倒了半个班的人……（注：她是女的）
男，14岁，天津市南开区。 天津 胡旺 交友

剑兽のツノ：双角破坏
剑兽の炮台：炮台破坏
剑兽の外皮：装甲破坏
剑兽の外壳：装甲破坏
剑兽の铠：背后装甲破坏
剑兽の燃えカス：任意部位

你看这样子就知道不是善主啦！吉尔伽美什的攻击方式并不多，只有炮击、剑砍、光束和冲撞有限的几种，但要命的是速度实在太快，不同的剑砍的位置也不一样。剑身的判定也比看起来大——我方唯有多打两次，熟悉一下其预备动作才能有效率地回避。对于炮击，可以一看到开炮就往右跑，因为最后一发才是右边方向，而且就算中也是一发，中间没躲好的话一下三发全中，就重伤了。任务需要将各个手臂斩落，在不同区域的高台上，巨像会使用不同属性的剑斩击，这个就要自己多摸索摸索，找到合适的位置了。

比较难断的部位自然是手。上腕需要用冰属性才能破，其他手腕则没有特别要求。无论是哪只手，CORE受创到一定程度后都会展开护盾，必须近距离突刺，它的手有特别长，所以还是委屈一下攻击力和防御力，装上加行动速度的药吧。

第五章 届かぬ想い



—— 冰雪の女王 ——

目标：击破シヴァ腹部装甲 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

西瓦的移动速度非常快，但是转身和攻击速度就一般。有着各种各样远程攻击的女王，防御面意外的脆弱，尤其是腹部弱点非常集中，所以如果有火属性的范围攻击，就能把她打得像不倒翁一样摇摇晃晃。过关目标是击破腹部的三个装甲片（击破后露出肚脐CORE）

—— 宿命の虏囚 ——

目标：击落手中扇子 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

扇子在大部分攻击时都会动，所以最好的时机是攻击完后。不过其实并不一定非得攻击扇子才可以。如果有贯通火力的话，可以直接攻击西瓦身后靠着的冰山，累积到一定程度后它会丢掉扇子一跤跌倒，同样可以过关。远程乏力的角色可以近战，时不时的巨像就会用浮船侧面撞击地板，此时爬到大腿上即可攻击扇子。

—— 爱ゆえの别れ ——

目标：击破覆盖大腿的装甲 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

任务结束后会得到素材冷兽の太もも（冷兽的屁股），所以应该打哪大家很清楚吧（鸟山求这个下流坯）。方法很多。比如上一关打扇子时候用的方法照样管用（爬大腿，爬到爬不动了就拆眼前的装甲）。

—— 誓いの仲间 ——

目标：击破西瓦 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

因为本章有剧情任务，所以第四小关就要打西瓦了。想要打到她并非难事，但由于我们前几关把一些器官打破了，所以往往会造成明显器官已破但HP还有不少的现象，这时候我们就要换个地方作战，引诱巨像出铁山靠啊、浮船戳地一类的破绽大的招式，打膝盖、浮船等地的核心。需要注意的是C地区的杂兵，相当讨厌，看到BOSS刷新杂兵的话一定要事先做好防范，先把会特殊攻击的蝎子放翻。

—— 咒われた神殿 ——

目标：击破黑龙 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

敌人是アスラン变的黑龙，攻击非常单调，而且征兆非常明显，但是HP很多，而且挨上一下的话就会受很大的伤害，所以还是要慎重一些的。说起来也很简单：只要打的时候别打太猛了，一下一下按，看到不妙就迅速回避闪人即可轻松放翻它。

—— 冰雪の女王シヴァ ——

巫女の宿命：腹CORE破坏
闭ざされし神秘：膝CORE破坏
绝对领域を解き放て！：大腿CORE破坏
シヴァの歌声：额CORE
ぷるぷるの秘密！？：左腕CORE
美神の浮石：浮船CORE
隐された伤心：背中CORE
女神の山岳：胸CORE
纯情の対价：击倒巨像

巨兽落物资料

冷兽の魂：击倒巨兽
冷兽の额：额CORE
冷兽の胸：胸CORE
冷兽の腕：双腕CORE
冷兽の腹：腹CORE
冷兽の腰：腰CORE
冷兽の太もも：大腿CORE
冷兽のひざ：膝CORE
冷兽の浮船：浮船CORE
冷兽の扇：扇子
冷兽の冠：冠装甲
冷兽の外皮：装甲破坏
冷兽の外壳：腹部装备破坏
冷兽の铠：胸部装甲破坏
冷兽の冰山：背后冰山破坏
冷兽の燃えカス：任意部位

能拆的地方很多，不过远程攻击很凌厉。除了几乎没人中的冷射线之外，还有冰块、地面冰棱和冰旋风三种。冰块很好躲，但是威力很高，尤其是三连冰，中了就是三发，非常疼。冰旋风威力不高但范围很大，尤其是有时还会出三连散射版，一定要看准回避一下才能躲开。中、近距离的召唤冰块就很厉害了，地面上出现一个或者连续三个冰棱，威力高，追尾性强。尤其是三发版，看到地面有冷气就直接躲的话会被第三发挂到，必须走着躲一段再回避。

说起部位破坏的话，有两个需要属性的地方，一是背后的装甲（靠山的根的部分），必须雷属性；二是Bra……袭胸的话需要暗属性。鉴于除了麟之外没人有暗属性技能，所以还是雷属性技能+暗属性武器比较靠谱。在E/B区域的高处可以诱发西瓦出近身招式，分别是横着一下撞在台子上（打膝盖、股部装甲、扇子的好机会）以及倒立着用浮船的尖插地板，是爬上去打浮船CORE的机会。

至于背后的那几个CORE，最好的方法是B/E区攻击大腿装甲，打破之后打背后装甲（或者直接贯穿），打出硬直后巨像就会趴在台子上，此时顺着胳膊上去攻击即可。不过小兵很麻烦，要当心伤害过高。

第六章 巨兽へ捧ぐ镇魂歌



—— 时の迷い子 ——

目标：击破古代ギガント 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

本章从剧情上讲是一个过渡章节，所以没有新巨兽，我们要做的就是把以前的4匹巨兽重新打一遍。当然——巨兽的能力、杂兵和地图的配置已经今非昔比。作为第一个出场的ギガント，可以说是给大家了解一下任务强度的——相信大家有一个非常明显的感受，就是血好多啊！没错，而且每关限制时间也只有15分钟，所以一切要以输出为准。

—— たゆまざる炎 ——

目标：击破古代イフリート 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

第二个出场的是伊夫利特。攻击方式没怎么变，不过伊夫利特本来就多动，加上时间紧任务重，还是要以最快输出为好。伊夫利特比较容易打到的地方有胸甲→脖子、双眼、双角、背后火山→背后CORE。如果没能在这些器官上了结它，建议到B区战斗，骗其出头顶招式然后打脖子。

—— 冻てついた久远 ——

目标：击破击破古代シヴァ 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

攻略研究

西瓦的弱点比较集中，所以输出不成问题，难度主要体现在西瓦频繁的攻击频率和周围的杂兵，一旦过于注意输出忽略安全，不知不觉的就没血了，所以大家可以考虑装备火属性的武器速战速决，或者冰秘药、抗冰装备来稳扎稳打。要刷素材的话有自由任务，这里就不要考虑器官破坏了。

—— 召唤の导く真实 ——

目标：击破ギルガメッシュ 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

吉尔伽美什本来就很难打，时间又紧，所以大家也只能加油了。和西瓦一样，勇敢地冲到前线输出效率会比较好——但是这家伙攻击太快太狠了，又比西瓦爱召小兵，所以还是挺头疼的。说实在话，这一章对单人玩家来说确实很痛苦，不过鉴于下一章更加BT，果然还是练级推了它吧……

最終章 龙の血を继ぐ者



—— 结ばれた绊 ——

目标：击破バハムート的角 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

……铺天盖地的小兵啊。小兵太猛了。本次的目标是角、由于巴哈姆特平时处于飘来飘去的状态，所以侧面相当难以瞄准，还是要上到高台上正面作战。角的耐久不低，而且巴哈姆特的攻击本身十分凌厉，还是要当心为好——当然这一章拼血还是可以过去的，但接下来的几章就麻烦死了。

—— 龙の血の宿命 ——

目标：击破バハムート胸甲 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

本身和上一章基本一样，打破胸甲就过关（虽然胸甲相对来说难瞄准一些）。不过本章中阴魂不散的アスラン又出现了，而且一切攻击对其都没效果（HP无限，全属性抗性），所以尽量躲着吧——不过说起来，他的攻击力还是140左右，巴哈姆特的攻击力可比吉尔伽美什高多了，所以有时候宁肯挨一刀也别光顾着躲他着了巴哈姆特的道。

—— 轮回の终焉 ——

目标：击倒バハムート 时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

敌人攻击力很高，血量很足，杂鱼也很猛——不过这些都不是问题，问题在于敌人正面的弱点相当之少。一般来说能够有效对其造成打击的攻击点只有脑袋（包括眼睛和角）以及胸口被打破露出的核心。在其使用转身甩尾时则可以登上尾巴去打关节和尾根。漂浮的紫色灵魂不要去管，没有用也打不到的。

—— 真なる巨兽 ——

目标：击倒シン＝バハムート时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

真·巴哈姆特登场。作为本作的总BOSS，实力自然是非常强大的。尤其是手上追加了两把明晃晃的大砍刀，出刀速度极快，而且着弹点带有显著的溅射效果，等闲回避根本没法避开，一定要衡量好自己和它的相对位置，确认没有危险再攻击，出刀和出甩尾时，要迅速判断方向并进行躲避，否则九死一生，而且这战之后……

—— 龙の血を继ぐ者 ——

目标：击破シン＝バハムート时限：15分钟
失败条件：操纵角色死亡、时间耗尽。
章节要点：

真是很佩服那些独力把这一关打过去的家伙们，当然也包括我自己。最终形态的巴哈姆特攻击方式和行动规律没有特别大的变化，但是血量足足比上一仅多了两成——最要命的是攻击力也强大了，几乎所有攻击都有一击起码五分之一体力的伤害，比之前高了近100HP。加上边上疯狂的小兵RUSH。真巴哈姆特的被弹判定本来就比第一形态要小，时间也很紧……被杂鱼缠住时候更是要格外留神。杂鱼绊脚→一炮轰倒→补上一刀毙命的惨剧经常发生。尤其是久拖不下时会出必杀，被必杀一击必杀的感

觉真是窝囊透了。友情提示，如果你没修改，没联机，没特意去做武器的话，没35级最好别来找罪受…

—— 幻兽神バハムート ——

（包括シン＝バハムート）

アルタイルの传说：角切落

命の归る场所：双翼CORE破坏

大いなる眠り：胸CORE破坏

神龙の泪：双眼破坏

神の犯した罪：背中CORE破坏

君のいない世界：左右膝盖CORE破坏

合成屋の亲子：最后の秘密：两侧要塞切落

变わるもの变わらないもの：击破巨兽

バハムートのアレ：尾巴切落

真·龙の血を继ぐ者たち：左右两腕切落

巨兽落物资料

翼兽の魂：击破

翼兽の目：双目破坏

翼兽の胸：胸CORE

翼兽の翼：双翼CORE

翼兽の背中：背中CORE

翼兽の右腕：右腕切落

翼兽の左腕：左腕切落

翼兽のひざ：膝盖CORE

翼兽の尾：尾巴切落

翼兽のツノ：角切落

翼兽の要塞：要塞切落

翼兽の外皮：装甲破坏

翼兽の外壳：装甲破坏

翼兽の铠：背中、尾部装甲

翼兽の燃えカス：任意部位

第一形态。远程武器有四属性连射炮，中了一发接下来的也躲不开；口吐光束：这个其实威力反而不太高，只是暗属性不太对就是了；冲击波放射：和吉尔伽美什的差不多。近程攻击要丰富很多，包括转身甩尾，有个假动作，别判断错了方向；胸口撞击（胸CORE破坏后）；空翻倒钩（威力极重，十分用心）；爪击、尾击（需要诱导）等。

身上能破的地方也很多。判定点比一般巨兽要小。其中尾巴需要火属性切落，双腕则需要冰属性。由于器官太过结实，几乎每一次都要有目的的去打，别指望能多破。最好的方法仍然还是贯穿弹和范围攻击。双翼破坏后继续攻击双翼出硬直可以让其趴下；要把要塞（发射冲击波和导弹）的地方打落才好打背中；膝盖要等空翻结束，或者爬上尾巴去打。一个人打的话总是捉襟见肘，所以规律什么的也比较不明显，大家一边摸索、攻击的同时，一边还是要以安全生存为第一位。

真·巴哈姆特的素材和巴哈姆特大致一样，就是多了一个刃。攻击方式也大致相同，CORE的判定变小了这点很麻烦。除了前面说过的招式之外，还有一个双肩放出巨大导弹的招式很常用，导弹爆发范围忒大，很难躲，但可以打破。此外就是双手下刀了。想躲这个刀并不是很容易，因为没有固定的回避方向，要看相对位置，很难及时判断。我的意见是在楼梯口附近周旋，有出刀迹象时既不左又不右，直接撤退到斜坡（汗）。口吐光束的硬直比较小，不要用准备时间长的咒文或者特技攻击，打不准的，又浪费MP和时间。

附录 封印石板图

封印石板共有10块，截止攻略完成为止，媒体总计公开了7块，放出来给大家参考。其他三块中，有预定与官方OST同捆的密码本哦，是不是应该找套OST，顺便看看密码呢？（笑）其他三块石板分别是暗魔的石板、冰泪的石板和灼热的石板，会在今后的补遗等环节给大家放出。

黑金の石版



红莲の石版



白亚の石版



冰雪の石版



大地の石版



巨峰の石版



灵银の石版



攻略研究

希望能推荐几个好玩的GBA游戏。
男，14岁，江苏省无锡市，QQ：467766192 江苏 李夏雨 交友

文责/零羽
美编/大狐狸

BLAZING SOULS
ブレイジング ソウルズ

灼热之魂 加速进化

PSP S·RPG ●IdeaFactory●2009年7月23日 ●1人/6090日元●384kb

主要角色介绍

杰罗斯

CV：加藤 将之

从物资搬运到暗中杀人，只要是有人愿意出钱，没有杰罗斯不会去做的事情。在长时间的赏金猎人生涯中，杰罗斯从没有失败过依赖任务，由此获得了极高的评价。不过，也正是由于这个原因，憎恨杰罗斯的人也不再少数……

杰罗斯失去了过去的记忆，但他自己却对此并不介意。对于他并不了解的人，完全看不出来他失去过记忆。比起过去，杰罗斯更加执着于未来，为了能够生存下去，他也会毫不留情的夺走别人的性命。

杰罗斯的两腕装备的是义手，在他的记忆中，经常出现一群要夺取他义手的人被他逐个抹杀的血腥场面。在他加入赏金猎人的行业后，经常被人当做工具一样的利用……杰罗斯对他人的冷漠也就是因此造成的。

关于杰罗斯的义手究竟是从何得来，他本人没有任何的记忆。但致使他暴走的原因，却可以肯定是由于义手所致。在义手内部装有核心水晶，由此使得杰罗斯可以操控庞大的魔力，而他那强大的战斗力也是因此造就的。



艾迪露

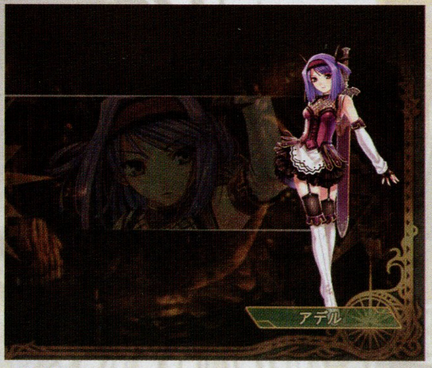
CV：野川 樱

在某次事件中不幸失去了父母后，变成了孤儿的艾迪露定居于巴拉诺瓦尔，过上了短暂的平静生活。生活安定之后，艾迪露成为了勇者育成学部的一员，并以最优秀的成绩毕业，同时获得了才女的称号。

外表温柔的艾迪露在内心深处一直没有

放弃过报仇的想法。虽然时常可以看到她严肃的表情，但艾迪露在与人接触时还是非常友善的。

艾迪露与普通的女孩子一样，兴趣爱好不少。游泳、跳舞之类的运动是她的最爱，因此也造就了她那轻便、灵活的身体。不过，艾迪露也有着手脚笨拙的缺点（萌点？）。对于十分喜爱的陶艺，经常会做出与自己想象完全不符的东西来。



爱莉娅

CV：蓝川 千寻

爱莉娅在失去了记忆、不知所措时，被主人公杰罗斯等人所救，在此之后、便与杰罗斯一行人共同行动。

爱莉娅是个十分活泼并且很认真的女孩，由此深受同伴们的喜爱（杰罗斯除外）。失去记忆的爱莉娅偶尔也会显露出寂寞的表情。另外，在闲暇时，也经常可以看到爱莉娅发呆的可爱一幕。

在队伍中，爱莉娅的魔法能力也是一流的，不过她却对自己为何会拥有如此强大的魔力而感到非常困惑。

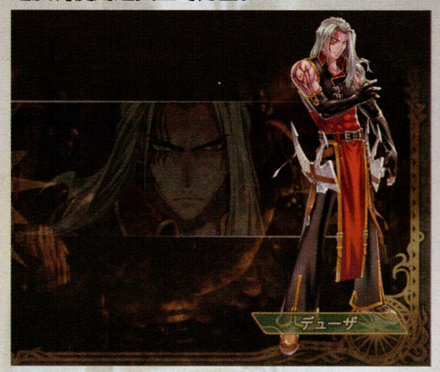


迪扎

CV：保志 总一朗

与艾迪露、雷坤一起出现在杰罗斯面前，在4人共同完成了一次任务之后，便一直共同行动。迪扎是个十分沉默寡言的人，平时几乎不会主动与人说话，但他在队伍中却是不可或缺的强力同伴。

平时深藏不露的迪扎，内心深处隐藏的真正目的是谁也没有发现的。从战斗能力上说，迪扎有着不输给杰罗斯的强大实力，但他似乎还没有使用过真正的力量。



布里吉迪

CV：野中 蓝

父母是经营古董屋的商人。布里吉迪从小就与此类东西接触。由此培养了她对于古董类东西的狂热喜爱。

从很小的时候，布里吉迪就经常与父母一同前往各个遗迹进行探索。但不幸的是，在一次探索中，布里吉迪的父母遭遇恶性事故而双双丧生，紧接着恶毒的亲戚也将她家的全部财产据为己有……

虽然失去了重要的亲人与赖以为生的遗产，



但布里吉迪也并非一无所获。一直以来忠心效力的佣人、潘与肯两人像父母般的细心呵护着幼小的布里吉迪。



雷坤

CV：安元 洋贵

性格随意的冒险者，能力一流，而且是小有名气。经常有人慕名而来向他所在的工会依赖各种任务。

在某次工会的依赖任务中，以雷坤为首的小队与杰罗斯相识，之后便开始了长期的共同行动。平时雷坤最大的爱好便是四处收集情报，但他真正目的却是寻找美女……

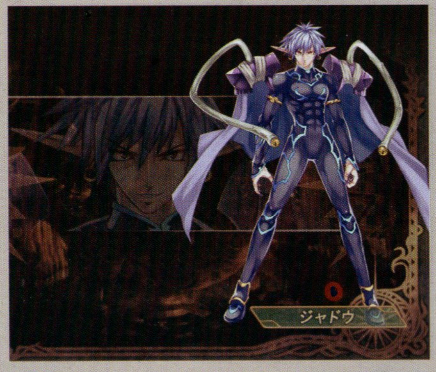


莉特鲁斯诺

CV：渡边 明乃

本名为斋藤小雪，原本是个普通的女高中生。在被暗影从异世界（地球）召唤来到了尼巴兰特大陆后，获得了传说之力，并被称为异界之魂。在尼巴兰特大陆上有着异世界之魂可以统治世界，获得与神匹敌的强大力量的传说。与这古老传说相对应的，小雪也获得了预知未来的强大魔力。

小雪的性格十分内向、且弱气。来到尼巴兰特大陆的小雪十分想要回到自己的世界，在得知暗影知晓令自己回去的方法后，便一直对其惟命是从。随着与暗影接触的加深，内向的小雪逐渐的喜欢上了奔放的暗影。在上次大战中，二人最后还是以敌对的身份在战场上相遇，而结果，则是暗影被打至濒死……在暗影即将被封印前，小雪下定了决心要与暗影同生共死，于是两人便被一起封印。在经过了漫长的长眠之后，感到世界再次陷入危机的小雪，再次苏醒过来，并与杰罗斯一同开始了新的冒险。



暗影

CV：金子 英彦

魔导世纪814年，由大魔王加尼斯的憎恶所形成的思念兽。

魔导世纪980年，在妹妹、西罗诞生之后，被剥夺了力量的暗影就此被抛弃。在不久之后暗影再次整编了魔王军，并引领魔族制霸整个尼巴兰特大陆。在最终决战时，不幸被三勇者之一的希风所击败，而后便与小雪一起被封印起来。

随着时间的流逝，在封印中长眠的暗影的内心中的憎恶感也逐渐的产生了变化。当感到世界的再次陷入危机的小雪从封印中觉醒后，暗影也凭借着小雪的思念而渐渐的复苏了。

西罗

CV：宫村 优子

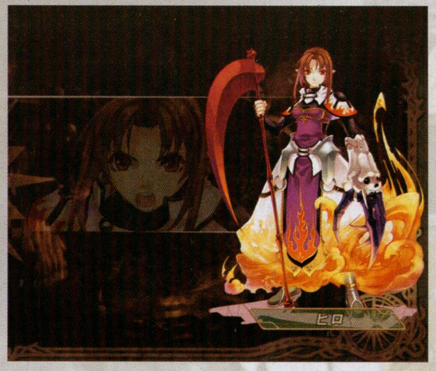
在第一次尼巴兰特大战终结后，西罗便开始了在永久冻土中的长眠。在经过的漫长的岁月，感到了尼巴兰特大陆发生的异变之气后，西罗再次苏醒了。

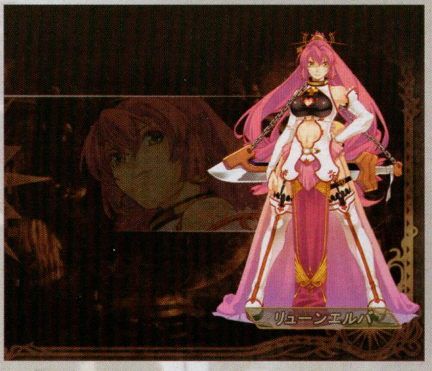
苏醒后的西罗来到了新生辛巴帝国的魔皇帝罗泽的面前，向其建言过去支配尼巴兰特大陆的大魔王加尼斯将会复活，并建议优先夺还使加尼斯复活用的天魔剑。在西罗加入了魔皇军之后，率领着新建立的第七师团，活跃于战

交友 天津 张天鹏

潜水8各月，一出来就听到DS上口袋金银的复刻版，好感动！

男，16岁，天津市，QQ：1104945639





场的最前线。

作为大魔王加尼斯的女儿，西罗有着不输给哥哥暗影的强大力量。另外，从祖父那里继承而来的爆炎之力也使得西罗获得了爆炎之子的异名。顺带一提，本作中加入的西罗、琉恩艾鲁巴、罗泽等三人都只是个克隆体，与游戏主线剧情完全没有关系。

琉恩艾鲁巴

CV：藤田 玲子

琉恩艾鲁巴是小梦等人在中等部时代的担任官、试验官。勇者育成学部的毕业生，也是小梦等人的前辈。无论是作为教师还是学生，琉恩艾鲁巴都以大姐的形象获得了周围同伴的绝大信赖。那副永远微笑的面容使她获得了极高的人气。

曾经因某意外事件而失去过亲人的琉恩艾鲁巴，将这件伤心之事深深的埋藏于内心中；平时总是摆出一副微笑的表情来掩盖内心的悲伤。

琉恩艾鲁巴是巴拉诺瓦尔历代毕业的学生中获得最高评价的一位。即便是在整个尼巴兰特大陆、她也是属于TOP顶级的角色。战斗能力极强的琉恩艾鲁巴，最喜欢的事情就是暴饮暴食，并且会趁着酒醉来使用她那究极的必杀技“拥抱攻击”来袭击同伴，当然了，被害者毫无例外的都是女性……

罗泽

CV：金月 真美

罗泽是个非常聪明的女孩。利用自身的超长智慧，罗泽以外交手段实现间接征服全国的目的，同时也成为了终结第二次尼巴兰特大战的关键角色。

在大战终结后，罗泽致力于各国之间的治安回复，并最终宣布了解除各国的武装，废除军备。作为政治家来说十分优秀的罗泽，最大的缺点便是她的善良之心，在上次大战中，成为重要导火索的便是她的善良。



游戏系统解说

本作游戏的特征

本作与一般的剧情+战斗式的S · RPG不同，游戏中引入了探索与解谜的要素。在游戏流程中的各个剧情事件开始前，玩家首先要做的便是进行探索，在找到目标地点后，还需要玩家进行解谜活动，进入到小地图画面的内部或是深处，如此一番折腾后才能引发下一步的剧情，而后才能引发战斗……整个游戏基本都是按上述的流程来进行的，探索方面还算是比较简单，只要先收集到相关的情报后，按照情报中的指示去相关的地点便能找到目标。而解谜方面则是需要玩家开动脑筋，想办法利用场景中给出的道具来帮助自己到达下一个区域。

战斗系统

炙热之魂这个游戏最大的亮点便是丰富的战斗系统了。本作中的战斗系统可以分为チェーン、チャージ、オリジナルスキル、チェーンスキル、スペシャルチェーンスキル、ブレイク、ブレイクアーツ、オーバーキル等等若干要素，下面就来为大家逐个的介绍一下每项。

チェーン： 即连锁攻击。游戏中每名角色的攻击技都有自身特定的连击回数，连续使用高连击回数的攻击技可以继续チェーン来增加伤害值的补正，并且、在击倒敌人后高连击数所得到的EXP补正也是十分可观的。

チャージ： 即、蓄力。其最大的优点便是可以实现同伴之间的联协攻击。在战斗中合理的利用蓄力来制造联协攻击后可以得到大量的附加补正。具体的计算方法为每十连击增加一个等级的补正效果。

オリジナルスキル： 原创特技就是每名角色固有的特殊技能。与普通特技最大的不同是，原创特技在使用时不仅需要消费行动力（即、AP），还需要消费SP，而且部分特殊技能的使用条件还非常苛刻。不过，相应的这些特技的使用效果也是十分惊人。

チェーンスキル&スペシャルチェーンスキル： チェーンスキル就是在蓄力后使用特技攻击敌人时，根据相应的攻击顺序而发动出的特殊的攻击特技。随着我方的蓄力人数的增加，チェーンスキル的威力也会有所增强。而スペシャルチェーンスキル则是指由特定的我方数名角色进行蓄力后所使用出来的超级特殊攻击技。スペシャルチェーンスキル的使用条件虽然略微麻烦一些，但发动后的攻击力十分惊人且效果非常华丽。

ブレイク： 在本作游戏中，敌方有着一个耐性值的设定，当此项数值降低为0后，该敌人便会陷入ブレイク状态。敌人的耐性值一共有破坏、冲击、贯通等三个类型。只要在联协攻击中使用了相对应的特技，就可以对敌人造成伤害的同时降低其耐性值了。

ブレイクアーツ： 当敌人的耐性值降低为0、陷入ブレイク状态后，再对其使用特定的攻击技便可以引发ブレイクアーツ（追击技）。发动ブレイクアーツ后敌人受到的伤害将会进一步增加。

オーバーキル： 在对敌人的攻击中，一次性的将其HP降低为0后，伤害值如果还能继续增加的话，该怪物的HP槽会继续减少，当再次降到最低后就会引发オーバーキル。简单的说，发动オーバーキル的条件就是对敌人造成其HP最大上限两倍的伤害值。当成功发动オーバーキル后，可以得到该敌人所持有的特殊道具作为奖励。

设施简述——开发所

专门用于强化武器、防具的地方。进入后可以选择强化、装备开发、クレイ变换、クレイ结合、抽出以及登录等选项。其中强化选项用于装备品以及攻击特技的强化改良。游戏中各个装备品以及攻击特技的初始状态都是LV1，最大可以强化到LV5。强化后装备品的ATK或是DEF会相应的增加，而攻击特技的效果也会逐步上升。无论是装备品还是攻击特技的强化，都需要消费EP（战斗中击倒敌人后可以获得EP点）。

游戏中，有一部分的武器、防具在强化到LV5之后还有进一步的作用。通过选择装备开发后能够开发出该武器或是防具的上位品。需要注意的是，当玩家选择好要开发的上位品后，开始使用的该装备品就会消失。

クレイ变换是个非常重要的选项。通过此选项可以将玩家手中的LV5的装备品转换成附加在武器上的、增加各种附加能力的特殊道具。由于クレイ可以装备到任何武器上，所以使用上还是非常方便的。

クレイ结合就是将同系的クレイ进行融合的选项。在游戏的中后期，玩家手中的クレイ



会越来越多，而无用的クレイ也会大量积攒。此时便可以利用クレイ结合来变废为宝。

抽出选项可以将防具与装备品中附加的特殊技能抽取出来。需要注意的是，想要抽出的装备品必须是强化到LV5之后才行。另外，抽取了特殊技能之后，该装备品就会消失。

在将装备品强化到LV5之后，就可以选择登录选项将其登录到商店中，进行批量买卖……不过有某些特殊的装备品是无法进行登录的。



设施简述——合成所

此设施是专门用于合成道具的地方。合成槽最大有四项，最小只需两项即可进行道具的合成了。根据选用道具的不同，最终合成的结果也会发生很大的变化。当使用了某些特殊的道具进行合成后，还能得到极为稀有的究极道具（除此之外的合成结果都是系统随机的）。另外，合成道具时，需要消费一定数量的金钱，如果资金不足的话，是不能成功进行道具合成的。

リスト合成是指从合成列表选择已知的道具进行合成。需要注意的是，合成列表中记录的道具中，只有绿色标记的才可以进行合成。スキル合成则是使用道具来合成特技的选项。与普通的道具合成时相同，スキル合成也仍然采用的是随机的形式。

设施简述——道具商店

道具商店就是贩卖普通道具、武器以及防具等装备品的地方。除了普通的装备品之外，还可以在此来购买从合成所中登录的特殊装备品。

设施简述——任务工会

任务工会可以说是游戏中最重要的场所了。从主线流程的发展到支线任务的领受都需要从这里获得情报……进入工会后有4个选项，分别为情报收集、探索、クラスチエンジ与バーディーポイント。

游戏中的主线剧情以及分支任务都是需要通过情报收集来开展的。在情报收集选项内有提供各类情报的路人，与其交谈后便可以获得相应地点的大致位置，然后便可以按照其指示去探索了。

在收集完情报之后就可以利用探索来寻找新的区域了。在探索时可以随意选择3名同伴出击，根据每个角色的探索值的不同，探索的范围也会发生很大的变化。另外，探索时需要消费一定量的WP点，并且、探索时所消费的WP点会根据出击角色的探索值的增幅而产生相应的变化。探索值越高消费的WP点就越多，反之WP点的消费则会降低。当玩家能够精确的判断出想要寻找的区域的位置时，也可以选择3名探索值很低的同伴出击，这样就可以有效的节约WP点了。还有，探索选项还可以用来寻找装备道具，当玩家的WP点有富裕的时候，也可以去地图上找找看，也许就能发现不错的装备品。

当我方角色的LV到达一定程度后，就可以通过クラスチエンジ来进行转职了。转职后该角色的各项能力会得到大幅的提升并且还会习得全新的特技。在某角色达到转职条件后，花费一定量的金钱就可以进入到转职专用的试炼战斗战中。只要成功完成该试炼战、所选的角色便可以成功转职了。

バーディーポイント是战斗后获得的特殊奖励点。此点数可以用于给队伍中的角色提升各项能力。实际使用上、与角色自身升级时获得的点数极为相似，并且、在バーディーポイント中使用バーディーポイント点时，可以与角色自身的能力提升点共同使用。



设施简述——怪物商店

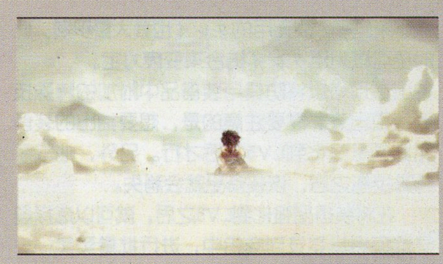
怪物商店中可以进行怪物合成与技能交换。当玩家在战斗中捕获怪物后，便可以将它们送到这里合成新怪物了。合成的方法与合成所中的道具合成很相似，这里就不多说了。合成后的新怪物可以在战斗中使用召唤指令来呼出，作为我方同伴参加战斗。而技能交换则是使用在

战斗中捕获的怪物来交换特技。通过技能交换到的特技可以装备给召唤用的怪物。

设施简述——收集品商店

收集品商店内有コレクションファイル、通り名、アイテム变换、ポイント交换等4个选项。其中，コレクションファイル内可以查看到各收集称号的名称以及获得条件，而对于已经可以得到的称号，选择确认后就可以入手了。通常的称号是需要击倒特定的怪物或是收集到特殊的道具。当玩家获得某项称号后，还可以得到装备品、金钱或是能力提升点等各种奖励。另外，在获得称号后还必定会得到WP点。当WP点数不足时，也可以考虑使用此方法来积攒。

在通り名中可以确认称号的具体效果或是更换角色的称号。由于本作游戏中，每名角色最多只能同时装备4个称号，而某些新动作是通



过装备特定称号才能习得的，所以称号的更换则成了家常便饭……而在更换称号时，是需要花费相应金钱的。

アイテム变换是通过使用战斗中联协攻击所获得的CP点来交换各种道具的选项。游戏中有许多珍贵的道具都是通过アイテム变换才能够入手的。

ポイント交换则是通过使用战斗中联协攻击所获得的CP点来交换WP的选项。交换的方法非常简单，5点CP换1点WP。

主线攻略流程



在オールドロード发生剧情战斗，アリア加入我方队伍。

↓↓

可以连续的触发特殊事件（ノアシュラン5回、オールドロード1回）

↓↓

前往ノリアスの森发生战斗。

↓↓

在光の森2发生战斗，新同伴シオラ加入我方队伍。

↓↓

前往パズマ遗迹，击破ブリジッテ三人组。

↓↓

在砂漠中，ノエル加入我方队伍。

↓↓

前往サンライオの森2与ベナード溪谷，灭掉全部怪物，ブリジッテ三人组可以放过。

↓↓

接受グルヴィア的依赖后再次与其对话发生剧情事件。

↓↓

前往ボルホコ山发生战斗，击破ブリジッテ三人组。

↓↓

前往グルヴィア发生战斗。战斗结束后リーザ登场。

↓↓

前往サンライオの森2发生战斗，在经过30回合后リーザ登场。

↓↓

在ボルホコ山2发生剧情后，ブリジッテ三人组加入我方队伍。先后前往グルヴィア与ヴァラ





ノワール后发生剧情事件。

↓↓

在アルバハート得到バージス王国的情报、再次进入后バージス王国出现。

↓↓

前往パズマ遗迹与ゲノム发生战斗。

↓↓

前往ヴァラノワール发生剧情事件。在アルバハート出现カウル村。

↓↓

前往砂漠与ゲノム发生战斗。当经过75回合后カルラ登场。

↓↓

前往ジャブル砂漠与盗贼战斗。战斗胜利后，前往ジャブル砂漠3。

↓↓

在ノアシュラン得到ユーリッド湖的情报后，前往ユーリッド湖3发生剧情，リディア加入我方队伍。在ユーリッド湖4与邪龙战斗。

↓↓

前往ヴァラノワール发生剧情事件。

↓↓

前往カウル村与タデウシュ发生战斗。

↓↓

前往アルバハート后ファイルーザ加入我方队伍。之后前往ノアシュラン与グルヴィア会发生剧情事件。

↓↓

前往ヴァラノワール发生剧情事件。

↓↓

前往山间の町テヘス发生剧情事件，イサク加入我方队伍后ゼレナ发生战斗。战斗胜利后前往砂漠发生剧情事件。

↓↓

前往グルー山2后与ザウパー发生战斗。

↓↓

在アグア山与ユーニス&エテロ发生战斗。战斗胜利后前往ノアシュラン与テヘス会发生剧情事件。

↓↓

前往ロフカ山2与ウエドラオゴ发生战斗。

↓↓

前往永久冻土与セクストン发生战斗。战斗胜利后前往テヘス发生剧情事件。

↓↓

前往城迹地与ヘルメス发生战斗。カルラ加入我方队伍。战斗胜利后，前往ノアシュラン与グルヴィア发生剧情事件。

↓↓

前往アルバハート后发生剧情事件，之后前往砂漠与盗贼发生战斗。

↓↓

前往山岳地带与ヘルメス发生战斗。在第二战时アル加入我方队伍。战斗胜利后前往ノアシュラン与ヴァラノワール发生剧情事件。

↓↓

前往ジャブル砂漠后，与ユーニス、エテロ发生战斗。

↓↓

前往グルヴィア后，与セクストン发生战斗。

↓↓

前往テヘス与ゼレナ发生战斗。

↓↓

前往アルバハート后发生剧情事件。对话选项建议选择“止める”。

↓↓

前往トレイスルート连峰与ゲノム发生战斗。在与エド、エテロ的第二战中，75回合之后ナイツ登场。战斗胜利后，前往アルバハート发生剧情事件。

↓↓

前往冥界の洞窟后与エド、ヘルムート、ヘルメス发生战斗。

↓↓



前往名も无き神殿后发生剧情事件，シロ加入我方队伍。之后前往ヴァラノワール（两次）

我要上边角栏啊！！
男，14岁，辽宁省本溪市。
辽宁 刘唐羽 交友

テヘス、アルバハート发生剧情事件。

↓↓

前往アルバハート发生アデル的剧情事件。之后前往废墟发生战斗。

↓↓

前往グルヴィア后与リディア发生一骑讨事件。之后前往ヴァラノワール发生剧情事件。

↓↓

前往アルバハート得到ヴァルハラム遗迹的情报，之后再次进入アルバハート发生剧情事件。

↓↓

前往サンライオの森5与タデウシュ发生战斗。之后前往ノアシュラン发生剧情事件。



↓↓

前往ウマリー岛与ゼレナ发生战斗。

↓↓

前往オグリーヌ山脉与ウエドラオゴ发生战斗。

↓↓

前往冥界の洞窟2与セクストン发生战斗。

↓↓

前往ジャブル砂漠与ブルメイア发生战斗。

↓↓

前往ヴァルハラム遗迹与ザウバー发生战斗。之后前往ヴァラノワール与アルバハート发生剧情事件。

↓↓

前往ノアシュラン发生剧情事件之后，去トレイスルート连峰与ゲノム发生战斗。第二战中エド、ヘルムート、ヘルメス登场。战斗胜利后，前往ノアシュラン发生剧情事件。

↓↓

前往ノアシュラン发生剧情事件。

↓↓

前往オールドロード进行4连战。

探索要素大公开

——旧新生シンバ帝国区域——

地名：ノアシュラン
出现条件：剧情事件出现
地名：オールドロード
出现条件：剧情事件出现

地名：ノリアスの森
出现条件：由ノアシュラン的ジェイムズ提供情报

地名：光の森
出现条件：ノリアスの森的剧情事件结束后，由ノアシュラン的システィーナ提供情报

地名：パズマ遗迹1
出现条件：由ノアシュラン的タイラー提供情报

地名：パズマ遗迹2
出现条件：ブリジッテ加入后，由ノアシュラン的ジェイムズ提供情报

——ヘルハンプール区域——

地名：山岳地带1
出现条件：ノリアスの森的剧情事件完成后，由ノアシュラン的ジェイムズ提供情报

地名：城迹地
出现条件：与タデウシュ战斗结束后，由ノアシュラン的タイラー提供情报

地名：山岳地带2
出现条件：カルラ加入后，由ノアシュラン的マリリン提供情报





地名：隠れ谷
出现条件：称号超过一定数量之后，由ノアシュラン的メアリー提供情报

——ジャピトス区域——

地名：アルバハート
出现条件：由ノアシュラン的マリリン提供情报

地名：砂漠1
出现条件：由アルバハート的カタリーナ提供情报

地名：砂漠2
出现条件：ブリジッテ加入后、由アルバハート的ガルテロ提供情报

地名：砂漠3
出现条件：请参考角色相关的剧情事件

地名：アグア山
出现条件：永久冻土的剧情事件完成后，由アルバハート的カタリーナ提供情报

地名：废墟
出现条件：请参考角色相关的剧情事件

地名：废弃武器库
出现条件：称号超过一定数量之后，由アルバハート的ジェミニ提供情报

——ゴルデン区域——

地名：ヴァラノワール
出现条件：由アルバハート的ガルテロ提供情报

地名：异界の门
出现条件：由アルバハート的ホムス提供情报

地名：ベナード溪谷
出现条件：与ブリジッテ三人组的第一次相遇后，由ヴァラノワール的サラ提供情报

——ロギオン区域——

地名：港町グルヴィア
出现条件：由ヴァラノワール的ガジュッタ提供情报

地名：サンライオの森1
出现条件：由ヴァラノワール的ザッシュ提供情报

地名：サンライオの森2
出现条件：ブリジッテ加入后，由ヴァラノワール的シーア提供情报

地名：サンライオの森3
出现条件：在冥界の洞窟与エテロ战斗后，由ヴァラノワール的ザッシュ提供情报



——カイゼルオーン区域——

地名：ボルホコ山
出现条件：与ブリジッテ三人组的第一次相遇后，由アルバハート的レイモンド提供情报

地名：バージス王国
出现条件：请参考角色相关的剧情事件

地名：カタル村
出现条件：请参考角色相关的剧情事件

地名：バージス王国2
出现条件：请参考角色相关的剧情事件

——ジグロード区域——

地名：ジャブル砂漠1

出现条件：ブリジッテ加入后，由アルバハート的カタリーナ提供情报

地名：永久冻土
出现条件：与タデウシュ战斗后，由ヴァラノワール的ホムス提供情报

地名：山间の町テヘス
出现条件：与タデウシュ战斗后，由アルバハート的レイモンド提供情报

地名：ジャブル砂漠2
出现条件：カルラ加入后，由ジャブル砂漠的ガルテロ提供情报

地名：ジャブル砂漠3
出现条件：在冥界の洞窟与エテロ战斗后，由アルバハート的メロドア提供情报

地名：幻影湖
出现条件：称号超过一定数量之后，由ヴァラノワール的ドルトン提供情报

——エイクス区域——

地名：ユーリッド湖
出现条件：ブリジッテ加入后，由ノアシュラン的システィーナ提供情报

地名：精灵の泉
出现条件：称号超过一定数量之后，由ノアシュラン的レナン提供情报

——シュラク海区域——

地名：叹きの洞窟
出现条件：ブリジッテ加入后，由アルバハート的レイモンド提供情报



地名：水魔の洞窟
出现条件：称号超过一定数量之后，由ヴァラノワール的ランドー提供情报

——东方四天同盟区域——

地名：ロフカ山
出现条件：与タデウシュ战斗后，由ヴァラノワール的サラ提供情报

——ネウガード区域——

地名：トレイスルート连峰
出现条件：在ジャブル砂漠与エテロ战斗后，由アルバハート的カタリーナ提供情报

——エレジタット区域——

地名：冥界の洞窟1
出现条件：在トレイスルート连峰与エテロ战斗后，由ヴァラノワール的リネック提供情报

地名：冥界の洞窟2
出现条件：在冥界の洞窟与エテロ战斗后，由ヴァラノワール的ガジェッタ提供情报

——オーグル区域——

地名：オグリーヌ山脉
出现条件：在冥界の洞窟与エテロ战斗后，由ノアシュラン的ジェイムズ提供情报

——トライアイランド区域——

地名：天空都市ロニカ
出现条件：在冥界の洞窟与エテロ战斗后，由ヴァラノワール的サラ提供情报

地名：朽ちた遗迹
出现条件：称号超过一定数量之后，由ヴァラノワール的スコット提供情报

——ムロマチ区域——

地名：ウマリー岛
出现条件：在冥界の洞窟与エテロ战斗后，由ヴァラノワール的ホムス提供情报

——フレッドバーン区域——

地名：ヴァルハラム遗迹
出现条件：在ウマリー岛与ゼレナ战斗后，由アルバハート的ガルテロ提供情报

角色能力详解

角色名称： ゼロス
职业名称： コントラクター→ディストラクター→ソウルテイカー
特技槽属性： 泛用、泛用、威力、威力、无、无
特技名称： トライバースト、ブラストフロウ、Vクラッシュ、ヘブンズドライブ
潜在能力： 强气（初期拥有）、集中力（Lv16）、防御（Lv24）、怒り（Lv32）

～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～

角色名称： アデル
职业名称： ソードマスター→ハイランダー→ローズナイト
特技槽属性： 泛用、泛用、冲击、冰、炎、冲击
特技名称： 飞翔闪、ローズアライアンス、樱花乱舞、魔爪闪裂飞翔刃
潜在能力： 见切り（初期拥有）、努力（Lv20）、受け流し（Lv29）、底力（Lv50）

～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～

角色名称： アリア
职业名称： 愈し手→ハイ·プリースト→光の导き手
特技槽属性： 泛用、暗、圣、无、圣、冲击
特技名称： ダークブロウ、慈爱の光、シャインストーム、アストラルフォール
潜在能力： 绝对障壁（初期拥有）、临界突破（Lv11）、绝对耐性（Lv28）、结界（Lv34）



～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～

角色名称： アル
职业名称： 勇者见习い→驱け出し勇者→勇者
特技槽属性： 泛用、泛用、威力、圣、暗、无
特技名称： ファントムペイン、流星剑、天魔连击、天魔翔烈·流光闪
潜在能力： 强气（Lv9）、底力（Lv32）、绝对障壁（Lv52）



角色名称： イサク
职业名称： 天使长→大天使→グロリアス
特技槽属性： 泛用、泛用、雷、圣、威力、无
特技名称： ゴッドブレス、光の翼、光翼天升、Lジャッジメント
潜在能力： 、幸运（天使长Lv26）、悟り（大天使Lv26）、临界突破（Lv32）、结界（Lv44）

～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～

角色名称： ヴァン
职业名称： ガーディアン→グラップラー→レッドファング
特技槽属性： 威力、威力、土、炎、风、连打
特技名称： ヒートハンド、デッドリードライブ、气合、Fスパイク
潜在能力： 强气（初期拥有）、硬气功（Lv18）、体力增幅（Lv34）、怒り（Lv42）

～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～

角色名称： カルラ
职业名称： 水の守护者→四源圣→水の刻印
特技槽属性： 冲击、冲击、冰、冰、圣、连打
特技名称： Sヴィント、マジックブースト、ダイアモンドダスト、魔导闪?冰刃轰刹晶
潜在能力： 天才（Lv18）、临界突破（Lv22）、结界（Lv32）、悟り（水の守护者Lv39）、见切り（四源圣Lv39）

～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～

角色名称： ケイ
职业名称： ガーディアン→影の使い手→シャドークィーン
特技槽属性： 连打、连打、风、暗、风、特殊
特技名称： シャドウフォーム、シャドウバインド、エナジーフレア、ロストソウル
潜在能力： 早业（Lv12）、加速（Lv23）、受け流し（Lv31）、必杀（Lv37）



角色名称：シオラ
职业名称：ハンター→ワルキューレ→ドラグナー
特技槽属性：泛用、泛用、威力、土、炎、威力
特技名称：Dハンティング、兽化、Pブラスト、穿光封灭·雷炎击
潜在能力：强气（初期拥有）、集中力（Lv12）、怒り（Lv34）、必杀（ワルキューレLv51）、加速（ドラグナーLv51）

角色名称：シロ
职业名称：白いヒヨコ虫→我尽なヒヨコ虫→大贤者
特技槽属性：连打、连打、魔物、魔物、无、无
特技名称：ヒヨコ突击、ヒヨコ召唤、ヒヨコ怒发天、ヒヨコ乱舞
潜在能力：临界突破（初期拥有）、怒り（初期拥有）、强气（Lv34）、绝对障壁（我尽なヒヨコ虫Lv34）、天才（我尽なヒヨコ虫Lv52）、悟り（大贤者Lv52）

角色名称：デューザ
职业名称：マーシナリー→レブナント→ナイトブラッド
特技槽属性：泛用、泛用、特殊、无、暗、特殊
特技名称：ソニックレイド、ハウリングブレイド、冥界への诱い、Fディザスター
潜在能力：硬气功（Lv9）、底力（Lv16）、百发百中（Lv31）、绝对耐性（Lv51）

角色名称：ナイヅ
职业名称：剑士→剑匠→异界の魂
特技槽属性：泛用、泛用、威力、威力、炎、无
特技名称：霞三段、オーラブレイド、Gドライブ、觉醒
潜在能力：见切り（Lv5）、受け流し（Lv24）、集中力（Lv29·クラス1）、悟り（Lv29·クラス2）、异界の魂（Lv46）

角色名称：ノエル
职业名称：ネイチャー→セイジ→スカイシーカー
特技槽属性：泛用、风、土、魔物、风、冰
特技名称：ガードフォース、プリズムフェザー、レゾナンスウエイブ、スパイラルフロウ
潜在能力：集中力（初期拥有）、努力（初期拥有）、魔力解放（Lv34）、潜在能力（Lv38）

角色名称：ファイルーザ
职业名称：レイク→イントルーダー→ルミナリー
特技槽属性：泛用、特殊、特殊、雷、冰、泛用
特技名称：魅惑の吐息、魅惑の瞳、グラビティブレス、Fストラグル
潜在能力：发见（Lv6）、防御（Lv16）、天才（Lv29）、必杀（Lv37）

职业名称：レイジャー→ヒューリー→レイペンジャー
特技槽属性：冲击、冲击、连打、雷、圣、炎
特技名称：ヘルサイス、サンダースパーク、ブラッドハーベスト、アストラルブレイク
潜在能力：强气（初期拥有）、发见（Lv6）、临界突破（Lv27）、绝对障壁（Lv39）



角色名称：リーザ
职业名称：チェイサー→レイブン→プリンセス
特技槽属性：威力、威力、特殊、暗、土、圣
特技名称：スナイプショット、Aデリンジャー、激励、Fストライク
潜在能力：强气（Lv9）、天才（Lv21）、魔力开放（Lv34）、怒り（チェイサーLv46）、百发百中（レイブンLv46）

角色名称：リディア
职业名称：スレイヤー→グランドマスター→

ドレットノート
特技槽属性： 连打、连打、威力、炎、威力、风
特技名称： たき落とし、応援、ジャスティスブロー、龙霞·阿修罗千凰破
潜在能力： 见切り（Lv5）、防御（Lv17）、怒り（Lv30）、幸运（Lv40）

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

角色名称： レ·グェン
职业名称： 渡り鸟→リベンジャー→キングスナイト
特技槽属性： 连打、特殊、特殊、土、雷、连打
特技名称： 不意打ち、アイテムハント、クエ



イクストライク、绝技·灭杀虚鹫斩
潜在能力： 早业（Lv6）、受け流し（Lv18）、怒り（Lv31·クラス1）、体力増幅（Lv31·クラス2）、底力（Lv47）

全同伴加入条件



ノエル

首先打探到砂漠情报，之后前往该地。在进入砂漠后发生剧情事件，引发战斗。只要保证战斗中ノエル生存，ノエル就会在战斗结束后加入我方队伍了。

シオラ

首先打探到光の森的情报，之后前往该地。在进入光の森的深处后发生剧情事件，引发战斗。只要保证战斗中シオラ生存，シオラ就会在战斗结束后加入我方队伍了。

ブリジッテ三人组

首先打探到パズマ遗迹的情报，并确保アリア已加入后前往パズマ遗迹。进入后发生剧情事件并与ブリジッテ三人组开战。战斗胜利后前往ヴァラノワール打探到サンライオの森的情报，进入サンライオの森深处后再次与ブリジッテ三人组战斗。之后前往ベナード溪谷，再次与ブリジッテ三人组战斗。战斗胜利后前往ボルホコ火山，最后一次与ブリジッテ三人组战斗。战斗胜利后前往火山深处，协助ブリジッテ三人组击倒ヒトゲノム后，ブリジッテ、ケイ、ヴァン加入我方队伍。

リーザ

首先打探到港町クルヴィア的情报，在港町クルヴィア的依赖任务中，引发リーザ登场的剧情事件。确保ブリジッテ三人组加入后，前往サンライオの森的深处发生剧情战，在30回合后リーザ登场，只要保证战斗中リーザ生存，リーザ就会在战斗结束后加入我方队伍了。

リディア

首先打探到ユーリッド湖的情报，之后前往ユーリッド湖的最深处。进入后便会引发剧情事件，リディア加入我方队伍。

カルラ

首先打探到砂漠的情报，之后前往砂漠的深处发生剧情战，在75回合时カルラ登场。不过战斗结束后カルラ会离队。在与タデウシュ的战斗结束后，前往城迹地与ヒトゲノム发生战斗。战斗中カルラ赶来援助，只要保证战斗中カルラ生存，カルラ就会在战斗结束后加入我方队伍了。

イサク

首先打探到山间の町テヘス的情报，之后前往山间の町テヘス，在与ゼレナ战斗前，发生剧情事件，イサク加入我方队伍。

ファイルーザ

首先打探到山岳地带的情报，之后前往山岳地带的最下层引发战斗。战斗胜利后前往ジャブル砂漠的最深部再次引发战斗。之后确保已经打探到パズマ遗迹2的情况下，前往アルバハート发生剧情事件，ファイルーザ加入我方队伍。

アル

首先打探到山岳地带2的情报，并确保リーザ已经加入我方队伍后，前往山岳地带2的深处
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~



发生二连战。在第二战时アル加入我方队伍。

ナイヅ

首先打探到トレイスルート连峰的情报，之后前往该地发生剧情事件。当我方队伍中有リーザ与アル的情况下，75回合时ナイヅ会作为我方增援登场，只要保证战斗中ナイヅ生存，ナイヅ就会在战斗结束后加入我方队伍了。

シロ

在ナイヅ加入后我方队伍后，前往ヴァラノワール打探到名もなき神殿的情报，之后前往该地发生剧情事件，シロ加入我方队伍。

ヒロ&リューンエルバ&ロゼ

本作中全新加入的3名经典角色。游戏开始后便可入手，前提是玩家队伍中同伴的等级要够高……首先前往オールドロード，进入后开始探索。第一层最深处的门需要切入自由战斗后，用我方任意的角色破坏后才可进入。第二层比较简单，搬箱子跳过楼梯间的断层即可。第三层仍然要在自由战斗中破坏掉一个障碍物（把两个都毁掉也可以……）后才可进入。第四层，即、最深部，ヒロ&リューンエルバ&ロゼ三人登场。剧情、很扯……接下来只要能成功击倒三人，便可以将她们收为同伴了。不过，需要再次提醒大家一点，这三位角色可都是BOSS级的实力，等级不够的话，撑不了几个回合就会被团扑的……

我方角色的合体技一览

合体技名称	使用方法
アルケインフォース	ヘブンズドライブ（ゼロス）+樱花乱舞（アデル）
异界门	アストラルフォール（アリア）+冥界への诱い（デューザ）
エンジェルダスト	プリズムフェザー（ノエル）+光の翼（イサク）
エンジェルハイロウ	グラビティブレス（ファイルーザ）+光翼天升（イサク）
カオスドライブ	ヘブンズドライブ（ゼロス）+G・ドライブ（ナイヅ）
カオスブレード	ヘブンズドライブ（ゼロス）+冥界への诱い（デューザ）
ギガンティックドライブ	天魔连击（アル）+Gドライブ（ナイヅ）
グラビトンボム	エナジーフレア（ケイ）+Fスパイク（ヴァン）
サザンクロス	魔导闪・冰刃轰刹晶（カルラ）+Lジャッジメント（イサク）
サテライトボム	天魔连击（アル）+スパイラルフロウ（ノエル）
肃正	天魔连击（アル）+Aデリンジャー（リーザ）
ソウルイーター	Gドライブ（ナイヅ）+ヒヨコ乱舞（シロ）
ソウルスレイブ	ヘブンズドライブ（ゼロス）+シャインストーム（アリア）
ソウルハント	ダイアモンドダスト（カルラ）+ブラッドハーベスト（ブリジッテ）
ゾーナ・ヴェルデ	レゾナンスウエイブ（ノエル）+シャインストーム（アリア）
ディバインスラッシュ	アイテムハント（レ・グエン）+トライバースト（ゼロス）
デスエッジ	エナジーフレア（ケイ）+クエイクストライク（レ・グエン）
デススパイラル	龙霞・阿修罗千凰破（リディア）+穿光封灭・雷炎击（シオラ）
にゃんにゃんあたつく	魅惑の瞳（ファイルーザ）+Pブラスト（シオラ）
パーティカルストーム	ロストソウル（ケイ）+アストラルブレイク（ブリジッテ）
バニッシングヴァルナー	绝技・灭杀虚　斩（レ・グエン）+Fディザスター（デューザ）
バニッシングレイド	デッドリードライブ（ヴァン）+クエイクストライク（レ・グエン）
ファントムスラッシュ	F・ストラグル（ファイルーザ）+魔导闪・冰刃轰刹晶（カルラ）
プリズムディテクター	ブラッドハーベスト（ブリジッテ）+Pブラスト（シオラ）
プリズムショット	Aデリンジャー（リーザ）+ブラッドハーベスト（ブリジッテ）


交友 北京 马玩
期待战国无双3早日移植PSP！
男，27岁，北京市宣武区。

魔龙闪·修罗飞翔刀	魔爪闪裂飞翔刃（アデル）+龙霞·阿修罗千皇破（リディア）
メガレイドボム	たき落とし（リディア）+デッドリードライブ（ヴァン）
ライフストリーム	光翼天升（イサク）+シャインストーム（アリア）
ラストシューティング	G·ドライブ（ナイヅ）+Fストライク（リーザ）
ロストインフェルノ	樱花乱舞（アデル）+シャインストーム（アリア）
インフィニティスレイブ	ヘブンズドライブ（ゼロス）+魔爪闪裂飞翔刃（アデル）+アストラルフォール（アリア）
カタストロフィ	ヘブンズドライブ（ゼロス）+天魔翔烈·流光闪（アル）+G·ドライブ（ナイヅ）
クレセントディスラプション	デッドリードライブ（ヴァン）+クエイクストライク（レ·グエン）+エナジーフレア（ケイ）
スターダストフォール	スパイラルフロウ（ノエル）+光翼天升（イサク）+アストラルフォール（アリア）
セラフィックゲート	冥界への诱い（デューザ）+Lジャッジメント（イサク）+魔导闪·冰刃轰刹晶（カルラ）
デルタストライク	ヘブンズドライブ（ゼロス）+绝技·灭杀虚　斩（レ·グエン）+Fディザスター（デューザ）
トライアングルディザスター	アストラルブレイク（ヴァン）+ロストソウル（ケイ）+Fスパイク（ブリジッテ）
ファイナルヘブン	Fストラグル+ロストソウル（ケイ）+魔导闪·冰刃轰刹晶（カルラ）
ブレイブフェンサー	樱花乱舞（アデル）+ジャスティスブロー（リディア）+Fストライク（リーザ）
ラヴァーズストリーム	樱花乱舞（アデル）+シャインストーム（アリア）+ブラッドハーベスト（ブリジッテ）
ロリータショック	Aデリンジャー（リーザ）+ブラッドハーベスト（ブリジッテ）+穿光封灭·雷炎击（シオラ）
アストラルクエイク	デッドリードライブ（ヴァン）+アストラルブレイク（ブリジッテ）+レゾナンスウェイブ（ノエル）+Pブラスト（シオラ）
クロノスフロウ	スパイラルフロウ（ノエル）+光翼天升（イサク）+魔导闪·冰刃轰刹晶（カルラ）+シャインストーム（アリア）
ジェノサイドサイス	ヘブンズドライブ（ゼロス）+ロストソウル（ケイ）+Fスパイク（ヴァン）+アストラルブレイク（ブリジッテ）
ソウルオブインフィニティ	G·ドライブ（ナイヅ）+ヒヨコ乱舞（シロ）+Fストライク（リーザ）+天魔连击（アル）
ローゼスストリーム	樱花乱舞（アデル）+天魔翔烈·流光闪（アル）+ジャスティスブロー（リディア）+Fストライク（リーザ）
ハーレムナイト	ヘブンズドイブ（ゼロス）+ブラッドハーベスト（ブリジッテ）+エナジーフレア（ケイ）+Fストラグル（ファイルーザ）+穿光封灭·雷炎击（シオラ）
ラストサークル	ヘブンズドライブ（ゼロス）+魔爪闪裂飞翔刃（アデル）+アストラルフォール（アリア）+Fディザスター（デューザ）+绝技·灭杀虚斩（レ·グエン）
シックスオーメン	ヘブンズドライブ（ゼロス）+クエイクストライク（レ·グエン）+冥界への诱い（デューザ）+G·ドライブ（ナイヅ）+光翼天升（イサク）+Fスパイク（ヴァン）
桃色吐息	樱花乱舞（アデル）+魅惑の瞳（ファイルーザ）+エナジーフレア（ケイ）+ダイアモンドダスト（カルラ）+ジャスティスブロー（リディア）+シャインストーム（アリア）

全武器入手方法一览

剑类

编号	武器名称	入手方法
01	アイアンソード	商店内购入
02	フルーレ	商店内购入
03	スパタ	商店内购入
04	神木刀	スパタ+バスタードソード合成
05	长刀·长钓丸	フォールション+アイアンソード合成
06	シルバーソード	用アイアンソード强化
07	レイピア	用フルーレ强化
08	ロングソード	用スパタ强化
09	クラッシュソード	用スパイクロッド强化
10	サーベル	シルバーソード+レイピア合成
11	ユニコーンソード	神木刀+ユニコーンの角+光の块合成
12	フレイムソード	シルバーソード+炎の块合成
13	アイスブランド	シルバーソード+冰の块合成
14	サンダーソード	シルバーソード+雷の块合成
15	ウィンドソード	シルバーソード+风の块合成
16	ガイアブレイク	シルバーソード+土の块合成
17	プラチナソード	用シルバーソード强化
18	アウールレイピア	用レイピア强化
19	ライトサーベル	用サーベル强化
20	妖刀地狱丸	长刀·长钓丸+妖封魂+暗の结晶合成
21	ライトブリンガー	用ユニコーンソード强化
22	逆刃刀	ロングソード+バトルフレーム+锐い牙合成
23	ダマスクソード	プラチナソード+ダマスクス合成
24	霸王の剑	在收集品商店中交换获得
25	ドラゴンキラー	ライトサーベル+十握剑+魔兽の皮+龙の牙合成
26	流星刀	ダマスクスソード+逆刃刀+陨铁合成
27	ミスリルソード	用プラチナソード强化
28	エストック	用アウールレイピア强化
29	七支刀	用トリプルダガー强化
30	白夜	ライトブリンガー+七支刀+辉く牙合成
31	フツノミタマ	用ライトブリンガー强化
32	フラムベルク	ミスリルソード+龙の火炎袋+炎の结晶合成
33	デュランダル	在收集品商店中交换获得
34	ブラッドソード	ブラッディパール+死者の冠+咒封魂+暗の结晶合成
35	マテリアルソード	フォースロッド+エンチャントナイフ+パワーストーン+魔石のカケラ合成
36	カイザーソード	用霸王の剑强化
37	アングラヘル	从デュラハン身上掉落
38	ダインスレイフ	从グレーターデビル身上掉落
39	オリハルコンソード	用ミスリルソード强化
40	アヴェンジャー	用エストック强化
41	にんじんソード	ヒヨコ虫の卵+グラム合成
42	ヒノカグヅチ	瞑恚の炎+フランベルジュ+フラムベルク+七支刀合成
43	烧眼	フツノミタマ+ホワイトアイ+イビルアイ+炎の结晶合成
44	阿修罗	从咒われた剑身上掉落
45	鬼切丸	白夜+恶魔の角+咒封魂+ダークアイ合成
46	さびた剑	在收集品商店中交换获得
47	グラム	用さびた剑强化
48	エアレンディル	明けの明星+スリースター合成
49	カランドラ	光の记忆+オリハルコンソード合成
50	魂碎	サクリフィス+デュランダル合成
51	デーモンブレイド	ブラックソウル+ダインスレイフ+ブラッドソード合成
52	プリンセスソード	王女の证+アヴェンジャー合成

53	S·O·C	ガラヴァの守护星+ゾーマの守护星+ブラキュムの守护星+ピエルナの守护星合成
54	天魔剑	从ダブルエックス身上掉落
55	天魔剑·流星	天魔剑+神の刻印+流星刀合成

大剑类

编号	武器名称	入手方法
56	アイアンブレイド	商店内购入
57	ファルクス	商店内购入
58	フォールション	商店内购入
59	バスタードソード	フォールション+アイアンソード合成
60	シルバーブレイド	用アイアンブレイド强化
61	クレイモア	用ファルクス强化
62	コラ	用フォールション强化
63	ツヴァイハンター	クレイモア+シルバーロッド+铁块合成
64	フレアバスター	シルバーブレイド+炎の块合成
65	アイスブレイド	シルバーブレイド+冰の块合成
66	サンダーブレイド	シルバーブレイド+雷の块合成
67	ウィンドブレイド	シルバーブレイド+风の块合成
68	ガイアブレイド	シルバーブレイド+土の块合成
69	プラチナブレイド	用シルバーブレイド强化
70	斩马刀	用クレイモア强化
71	グレートソード	用コラ强化
72	ダマスクスブレード	プラチナブレイド+ダマスクス合成
73	ブリューナク	在收集品商店中交换获得
74	十握剑	斩马刀+グレートソード+巨人の腕合成
75	ミスリルブレイド	用シルバーブレイド强化
76	ティルファング	用斩马刀强化
77	雪冰流斩刀	ブリューナク+アクアストーン+冰の块合成
78	フランベルジュ	ティルファング+龙の火炎袋+炎の结晶合成
79	ブリュンヒンドル	用クレセントムーン强化
80	青龙刀	称号NO.102的奖品
81	O·ブレイド	用ミスリルブレイド强化
82	アニヒレイト	用ティルファング强化
83	ドラグヴェンデル	用ドラグーンランス强化
84	ヤグルシ	O·ブレイド+铁块+ルーンストーン+雷の结晶合成
85	アイムール	O·ブレイド+铁块+ルーンストーン+冰の结晶合成
86	アギト	アニヒレイト+龙の牙+カイザーコア+兽の守り合成
87	デュナミスエンド	邪神像+ヤグルシ+アイムール合成
88	无双风狱	鬼神の文样+アギト合成

短剑类

编号	武器名称	入手方法
89	アイアンナイフ	商店内购入
90	シールドソード	商店内购入
91	バゼラード	在收集品商店中交换获得
92	ククリ	元月轮+フルーレ合成
93	ラッキーダガー	アイアンナイフ+幸运の指轮合成
94	シルバーナイフ	用アイアンナイフ强化
95	ソードブレイカー	用シールドソード强化
96	ロンデル·ダガー	用ククリ强化
97	ショテル	ククリ+アタックコマンド+亡者の遗品合成
98	深绯	シルバーナイフ+炎の块合成
99	青碧	シルバーナイフ+冰の块合成
100	独孤	シルバーナイフ+雷の块合成
101	里柳	シルバーナイフ风の块合成
102	朽叶	シルバーナイフ+土の块合成
103	プラチナナイフ	用シルバーナイフ强化
104	トリプルダガー	用ソードブレイカー强化
105	エンチャントナイフ	用ルナワンド强化
106	グラディウス	从マスターマミー身上掉落

DQ9的攻略果然是一狼写的。心得呢？
男，15岁，广东省博罗县，QQ：252478987　广东 何健达 交友

107	ハンターソード	用ダンシングソード强化
108	フォローナイフ	グラディウス+狂战士の假面+炎の结晶合成
109	ライジングエッジ	プラチナナイフ+锐い牙+雷の结晶合成
110	ミスリルナイフ	用シルバーナイフ强化
111	スティレット	用トリプルダガー强化
112	スプリットソード	用エンチャントナイフ强化
113	ムゲンの爪	ハンターソード+ヒヨコ虫の爪+毒爪+钢铁の爪合成
114	エアリアルナイフ	フォローナイフ+ライジングエッジ+死の针+风の结晶合成
115	テンダラー	トリプルダガー+钢铁の爪+かにのハサミ+铁の齿车合成
116	オリハルコンナイフ	用ミスリルナイフ强化
117	小鸟丸	用スティレット强化
118	リディル	オリハルコンナイフ+アクアストーン+欠けた石像+龙の爪合成
119	ルンティング	小鸟丸+トカゲのうろこ+猛毒针+毒爪合成
120	クリシュナ	从ウロボロス身上掉落
121	クルタナ	从ダークドラゴン身上掉落
122	シルフィード	シルフの吐息+エアリアルナイフ+风の结晶合成
123	アヴニール	ジオメトリー+クリシュナ合成
124	アウアクロム	クロノス+クルタナ合成
125	ブレイヴハンター	ハンターの称号+リディル合成
126	梵天丸	回天体+ルンティング合成

枪类

编号	武器名称	入手方法
127	アイアンスピア	商店内购入
128	パイク	商店内购入
129	ピルム	商店内购入
130	サリッサ	パイク+クイックターン+兽の爪+こうもりの牙合成
131	ビーストハント	シオラ的初期装备
132	シルバースピア	用アイアンスピア强化
133	ポール・アクス	用パイク强化
134	コルセスカ	用ピルム强化
135	ハープーン	ポール・アクス+サリッサ+黑装束+亡者の遗品合成
136	フレイムスピア	シルバースピア+炎の块合成
137	アイスランス	シルバースピア+冰の块合成
138	ボルトランス	シルバースピア+雷の块合成
139	ウィンドスピア	シルバースピア+风の块合成
140	グレイブ	シルバースピア+土の块合成
141	プラチナスピア	用シルバースピア强化
142	ハルバード	用ポール・アクス强化
143	パルチザン	アクアシックル+かにのこうら+トカゲの舌+冰の结晶合成
144	ジャベリン	用ビーストハント强化
145	ダマスクススピア	プラチナスピア+ダマスクス合成
146	ミスリルスピア	用プラチナスピア强化
147	バルディッシュ	用ハルバード强化
148	トライデント	パルチザン+トカゲのうろこ+高级毛皮+冰の结晶合成
149	ホーリーランス	ミスリルスピア+契约书+发光体+光の结晶合成
150	ドラグーンランス	用ドラゴンキラー强化
151	オリハルコンスピア	用ミスリルスピア强化
152	ピナーカ	用バルディッシュ强化
153	三尖刀	オリハルコンスピア+咒封魂+狂战士の假面+死の针合成
154	グングニル	ピナーカ+ホワイトアイ+钢铁の爪+漆黑の玉合成
155	スレイプニル	从ダークエンジェル身上掉落
156	ハイウィンド	从エンジェルナイト身上掉落
157	ヴァジュラ	リグ・ヴェーダ+三尖刀合成
158	アウゲンブリック	メタファー+グングニル合成
159	ニルヴァーナ	涅　寂静+スレイプニル+ハイウインド合成

杖类

编号	武器名称	入手方法
160	アイアンロッド	商店内购入

161	ブルームワンド	商店内购入
162	スパイクロッド	商店内购入
163	愈しの杖	用神木刀强化
164	ミスティック	从魔导士身上掉落
165	シルバーロッド	用アイアンロッド强化
166	マジシャンズロッド	用ブルームワンド强化
167	モーニングスター	用スパイクロッド强化
168	ルナワンド	ミスティック+月のカケラ合成
169	祝福の杖	用愈しの杖强化
170	フレイムロッド	マジシャンズロッド+炎の块合成
171	アイスロッド	マジシャンズロッド+冰の块合成
172	ライジングロッド	マジシャンズロッド+雷の块合成
173	ゲイルスパイク	マジシャンズロッド+风の块合成
174	クレイドルワンド	マジシャンズロッド+土の块合成
175	プラチナロッド	用シルバーロッド强化
176	ルビーワンド	用マジシャンズロッド强化
177	禅杖	用モーニングスター强化
178	カラミティスパイク	モーニングスター+ハルバード+狂战士の假面+巨人の腕合成
179	マジックブレイド	用マジックフレーム强化
180	ミストワンド	マジックブレイド+妖封魂+暗の结晶合成
181	レイブレイド	マジックブレイド+フェアリーリング+光の结晶合成
182	ミスリルロッド	用プラチナロッド强化
183	フォースロッド	用ルビーワンド强化
184	クラッシャー	用禅杖强化
185	マドゥ	クラッシャー+陨铁合成
186	カトヤンガ	称号NO.69的奖品
187	キャッツアイ	フォースロッド+魔石のカケラ合成
188	骷髅の杖	ミストワンド+亡者の头骨+咒封魂合成
189	ホーリーロッド	レイブレイド+辉く牙+スライムコア+光の结晶合成
190	オリハルコンロッド	用ミスリルロッド强化
191	マテリアルワンド	用フォースロッド强化
192	アルテミスワンド	骷髅の杖+ホーリーロッド+スプリットソード+月のカケラ合成
193	カドゥケウス	キャッツアイ+堕天使の羽+ダークアイ+死花花粉合成
194	カウノダキ	カトヤンガ+オリハルコンロッド+ケンネルクォーツ+ネクロストーン合成
195	リムリムハンマー	ユネの毛皮+アルテミスワンド合成
196	ロドリゲス三世	腹话术读本+カドゥケウス合成
197	ネメシス	ヘブンズゲート+マテリアルワンド合成
198	ルーンブレイド	称号NO.78的奖品

ナックル类

编号	武器名称	入手方法
199	アイアンナックル	商店内购入
200	バグナグ	商店内购入
201	ナックルガード	商店内购入
202	メリケンサック	アイアンナックル+かにのハサミ合成
203	シルバーナックル	用アイアンナックル强化
204	ゴールドフィンガー	用バグナグ强化
205	アダカ	用ナックルガード强化
206	アイアンクロー	用バグナグ强化
207	ボーンナックル	アダカ+兽の骨+亡者の骨合成
208	フレイムナックル	シルバーナックル+炎の块合成
209	アイスハンド	シルバーナックル+冰の块合成
210	サンダーバグナグ	シルバーナックル+雷の块合成
211	エアブレイク	シルバーナックル+风の块合成
212	ガイアクロー	シルバーナックル+土の块合成
213	プラチナナックル	用シルバーナックル强化
214	チェーンナックル	用ゴールドフィンガー强化
215	ジャマハダル	用アイアンクロー强化
216	ホールドフィンガー	チェーンナックル+巨人の腕+トカゲの尻尾+土の结晶合成
217	オーガクロー	プラチナナックル+狂战士の假面+龙の爪+高级毛皮合成

为什么没有恶魔城专栏呢？
男，10岁，天津市河西区珠江道 天津 张德天 交友

218	アンバークロー	かにのこうら+溶解液+土の结晶合成
219	ミスリルナックル	用プラチナナックル强化
220	ガトリングナックル	用チェーンナックル强化
221	マジックハンド	用マテリアルソード强化
222	ドラゴンクロー	ムゲンの爪+ジャマハダル+龙の爪合成
223	ダークフィンガー	用ミストワンド强化
224	セイントハンド	用レイブレイド强化
225	O・ナックル	用ミスリルナックル强化
226	グロリアス	用ガトリングナックル强化
227	玄武の笼手	称号NO.144的奖品
228	烈火	O・ナックル+龙の火炎袋+ブラッディパール+炎の结晶合成
229	烈雷	O・ナックル+ライジングエッジ+辉く牙+雷の结晶合成
230	ナグルファル	グロリアス+巨人の腕+铁の齿车+ケンネルクォーツ合成
231	シロの指サック	贤者の书+ダークフィンガー+セイントハンド+ヒヨコ虫の爪合成
232	ヴァサルティス	ローズエンブレム+烈火+烈雷合成
233	カイザーナックル	王者の魂+ナグルファル

ブレイカー类

编号	武器名称	入手方法
234	アイアンブレイク	商店内购入
235	クイックターン	商店内购入
236	元月轮	商店内购入
237	ブレイザー	アイアンブレイク+包带合成
238	シルバーブレイク	用アイアンブレイク强化
239	アタックコマンド	用クイックターン强化
240	チャクラム	用元月轮强化
241	ダンシングソード	ブレイザー+ロンデル・ダガー+不思议な小箱合成
242	ロングホーン	ダンシングソード+小恶魔の角+ヒヨコ虫のトサカ合成
243	ファイアバード	チャクラム+炎の素合成
244	アイスブレイカー	チャクラム+冰の素合成
245	サンダーブレイク	チャクラム+雷の素合成
246	ウィンドブレイク	チャクラム+风の素合成
247	ソルブレイカー	チャクラム+土の素合成
248	プラチナブレイク	用シルバーブレイク强化
249	ブイストラクター	用アタックコマンド强化
250	パワーブレイク	プラチナブレイク+猛毒针+毒花粉合成
251	ボディーブレイク	ブイストラクター+溶解液+毒爪合成
252	アンクルホーン	ロングホーン+龙の牙合成
253	ミスリルブレイク	用プラチナブレイク强化
254	サイレントクロス	用ブイストラクター强化
255	ファルキーズホーン	アンクルホーン+小恶魔の角+恶魔の角+ヒヨコ虫のトサカ合成
256	アウトブレイカー	パワーブレイク+死花花粉+トカゲの舌+土の结晶合成
257	ミヅチ	ボディーブレイク+アクアストーン+トカゲのうろこ+冰の结晶合成
258	O・ブレイク	用ミスリルブレイク强化
259	ソニックブレイド	用サイレントクロス强化
260	ドラゴンウィング	ファルキーズホーン+ドラゴンクロー+ホワイトアイ+ダークアイ合成
261	ブルードルフィン	称号NO.18的奖品
262	烈风	ソニックブレイド+ドラゴンウィング+风の结晶合成
263	ノヤ・アイ	O・ブレイク+千里眼+イビルアイ合成
264	スダルサナ	悟りの书+烈风合成
265	メビウスリンク	无限の轮+ノヤ・アイ合成

铳类

编号	武器名称	入手方法
266	アイアンガン	商店内购入
267	ハンドガン	商店内购入
268	ショットガン	商店内购入
269	ムーン・クラッシュ	ショットガン+月のカケラ合成
270	シルバーガン	用アイアンガン强化
271	バスターガン	用ハンドガン强化

272	ボーンシューター	ムーン・クラッシュ+ボーンパウダー+亡者の骨合成
273	アサルトカノン	在收集品商店中交换获得
274	雷火	シルバーガン+炎の块合成
275	冰龙	シルバーガン+冰の块合成
276	月光	シルバーガン+雷の块合成
277	风魔	シルバーガン+风の块合成
278	碎牙	シルバーガン+土の块合成
279	プラチナガン	用シルバーガン强化
280	スナイプバスター	用バスターガン强化
281	シャドウブラスター	ブイストラクター+プラチナガン+バジリスク・アイ+毒花粉合成
282	クインクレイン	用クラッシュソード强化
283	クイックロード	クインクレイン+心脏石+雷の结晶
284	ミスリルガン	用プラチナガン强化
285	レールガン	用スナイプバスター强化
286	ソニックガン	クイックロード+ガトリングナックル+妖精の羽+风の结晶合成
287	ハイドシーカー	アタックコマンド+シャドウブラスター+ホークアイ+水晶体合成
288	ブラックスミス	死の针+漆黑の玉+ネクロストーン+暗の结晶合成
289	リキッドファイア	アヴァロンの实+铁の齿车+妖精の羽+光の结晶合成
290	オリハルコンガン	用ミスリルガン强化
291	魔导枪	用レールガン强化
292	ドラグライザー	オリハルコンガン+ルーンストーン+カイザーコア+龙の心脏合成
293	ハイドロペイン	魔导枪+梦幻镜+欠けた石像+冰の结晶合成
294	リボルバーカノン	オートマター+ドラグライザー合成
295	Uアルビテル	魔导核+リキッドファイア+ブラックスミス合成
296	アルゲマイン	スピリチュアル+ハイドロペイン合成

镰类

编号	武器名称	入手方法
297	アイアンサイス	商店内购入
298	デモニックサイズ	商店内购入
299	ボーンサイス	アイアンサイス+亡者の骨+暗の素合成
300	シルバーサイス	用アイアンサイス强化
301	デスサイス	用デモニックサイス强化
302	テスタメント	シルバーサイス+契约书合成
303	フレアバレル	シルバーサイス+炎の块合成
304	アクアシックル	シルバーサイス+冰の块合成
305	フォトンエッジ	シルバーサイス+雷の块合成
306	真空の镰	シルバーサイス+风の块合成
307	ディグノート	シルバーサイス+土の块合成
308	プラチナサイス	用シルバーサイス强化
309	ソウルサッカー	用デスサイス强化
310	首狩りガマ	用ハープーン强化
311	ダマスクスサイス	プラチナサイス+ダマスクス合成
312	エインファントム	首狩りガマ+亡者の头骨+暗の结晶
313	クレセントムーン	ソウルサッカー+フェアリーリング+月のカケラ+光の结晶合成
314	ミスリルサイス	用プラチナサイス强化
315	处刑人の镰	用ソウルサッカー强化
316	カマイタチの腕	处刑人の镰+真空の镰+こうもりの牙+风の结晶合成
317	フィンブレイン	ミスリルサイス+アクアストーン+トカゲのうろこ+冰の结晶合成
318	死神の镰	从死神身上掉落
319	オリハルコンサイス	用ミスリルサイス强化
320	ルイゼット	用处刑人の镰强化
321	ギーナの大镰	オリハルコンサイス+ケンネルクォーツ+イビルアイ+钢铁の爪合成
322	ハデス	死神の镰+堕天使の羽+恶魔の角+暗の结晶合成
323	ヘルヘイム	ギーナの大镰+ハデス合成
324	G・O・Hレプリカ	在收集品商店中交换获得
325	ゲート・オブ・ヘル	G・O・Hレプリカ+ヘルヘイム+さびた指轮合成
326	G・O・H	圣女の泪+G・O・Hレプリカ+さびた指轮合成

ITEM GETTER アイテムゲッター
～僕らの科学と魔法の関係～

《道具收集者》是一款由5pb推出的以道具收集为主题的游戏，游戏中玩家要用各种道具炼金、分解、调合、精制，然后利用这些道具从邪恶势力手中拯救王国。本作道具的收集要素有1000种之多，完全可以满足部分玩家的收集欲望。另外在这款游戏中请到了各大有名声优，恋声癖们也可以来玩一玩，很不错的。

文/GOINGAMER DREAMO
美编/大狐狸

道具收集者

NDS　RPG　●5pb●2009年8月6日　●1-2人/5040日元●2Gb



操作介绍

方向键	移动
A键	确定对话调查
B键	取消步行
选择键	略过对话
L键	文字拼写
R键	道具栏
X键	菜单

Spell Gesture系统



按住L键，用触控笔在DS下画面输入特定的アフィリア文字，就可以发动相应的魔法。游戏中，必须用Spell Gesture中的“イクスト”魔法攻击魔物才能获得道具；而在理学室调合炼金、精制、分解等等都需要利用触控笔输入アフィリア文字后才能完成。



道具获得魔法

イクスト是用来从魔物身上获得道具的魔法。基本使用流程为：靠近魔物；按住L键锁定魔物；在按住L的同时，书写イクスト对应的アフィリア文字；魔法发动，魔物掉落道具后逃跑。



イクスト的规则

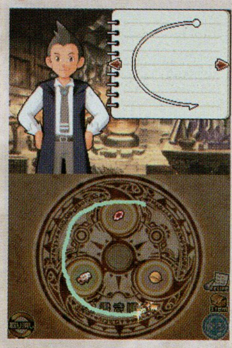
无论是魔法还是魔物都存在着属性。当魔法属性与魔物属性不同时，魔物将不会掉落道具。比如，对付土属性的魔物时，土、火、以及水属性的イクスト魔法才有效。此外，L键锁

定魔物后，魔法阵会逐渐变小直至消失，按方向键的“上”能够重新注入魔力，使魔法阵大小恢复。





额外イクスト

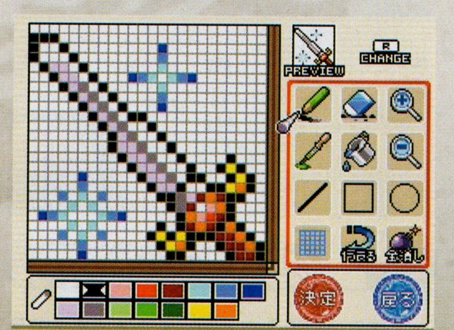


配合魔力注入维持住魔法阵的同时，用魔法连续命中被锁定的魔物，能够一次获得大量道具，而且获得稀有道具的几率也会提高。

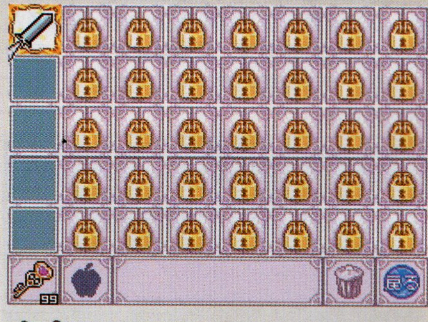
调合炼金：将2－3个材料进行组合搭配，然后按住L键在下画面输入提示文字，即可进行调合炼金，作成新的道具。炼金的失败几率相对较高，必须谨慎行事。

精制： クオリア值（质）相对较低的情况下，可以去商店购买精制药对道具进行精制，生成高品质的道具。

分解： 在商店购买分解药后，便能对道具进行分解。分解后的道具会变成基础素材，以后还能继续进行调合炼金。



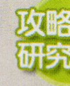
ベルヌアイテム： 游戏中登场的实际道具数量足有1000个以上，其中包括由玩家自己设计的道具ベルヌアイテム。作成的道具利用通信机能，可以赠送给朋友，同时道具上的作者名、注释等都会保留下来。



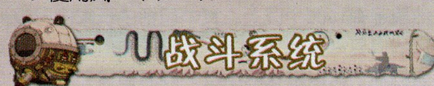
アフィリア文字

アフィリア文字共对应10个数字与26个字母。0～10的对应文字只有在调合炼金时以及回答游戏后期的一些谜题时才会运用到。

A：使用水のイクスト
B：使用调合炼金术
C：提升角色的移动速度
D：停止魔物当前的行动
E：使用火のイクスト
F：使用调合炼金术
G：呼出グリモア词典
H：使用调合炼金术
I：呼出道具栏
J：使用调合炼金术
K：使用调合炼金术
L：使用调合炼金术
M：使用调合炼金术
N：使用调合炼金术
O：恢复体力
P：使用调合炼金术
Q：使用调合炼金术
R：使用调合炼金术
S：消除脚步声
T：使用调合炼金术
U：降低魔物移动速度
V：发动隐形效果
W：瞬间回到大地图
X：使用土のイクスト
Y：使用调合炼金术



Z：使用风のイクスト



战斗：游戏中与阿尔法议会的战斗屈指可数。玩家需要在左下时间槽归0之前，连续两次输入上屏的提示文字，发动魔法攻击。一旦输入失败，或者时间用尽前没有完成输入，则轮到对方攻击。





学院宿舍：游戏中的时间设定往往起着举足轻重的作用，比如一些剧情触发以及调合炼金等等都会对时间方面做一些限制，玩家所要做的便是回宿舍睡一觉，然后出门办事。

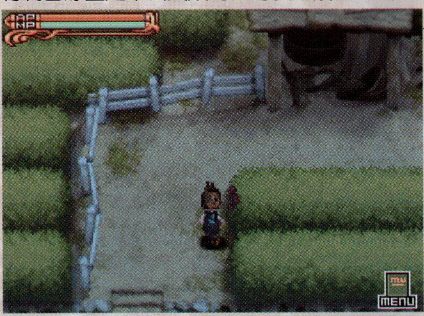




道具店：アフィリア城下町和王立アフィリア魔法学院共有四大道具店，为玩家提供炼金的基本素材。虽然店内没有详细说明，不过可以看出每个道具店所卖的东西都有对应的分类，包括杂货、武器防具、首饰矿物以及炼金素材等等。随着剧情的推进，店内的道具也会更新，建议经常回来过目一下。此外，在购买大量道具的同时还能获得店主的奖品，可谓一举两得。



游戏中获取素材的方法大致分为5类，调合炼金、精制、分解、拾取以及魔物掉落。散落在世界各地的素材会以闪光的形式来吸引玩家注意，但也有部分素材会以不够醒目的方式摆放在地图中，这就需要玩家仔细搜寻了。在调合炼金失败后，配方所用到的素材会在原来的获得地点刷新，玩家得重新集齐后继续炼金，因此调合炼金前一定要记得存盘。部分唯一素材调合炼金是不会失败的，可以无限次重试。





调查下图的蓝色圆圈リリックポイント可以推动剧情的发展。进入存在リリックポイント的区域后，会出现提示音，踩到圆圈上按确定键后触发剧情事件。





道具注释页面右上的クオリア值表示的是

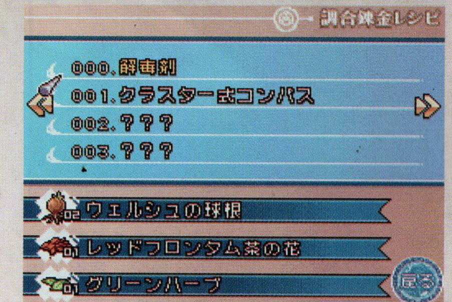


道具品级，以五星标记划分为5个等级。通过精制能提升クオリア值，同时该道具的名称以及参数也会产生变化。比如ドリリル精制到5级后，变成ハイ·ドリリル，游戏中可用来破坏挡路的巨石。



炼金配方

游戏中只要是出现过一次的炼金配方，会被记录下来。以后进行调合炼金时，选择参照レシピ，或者用触控笔点击屏幕右下角的RECIPE选项，可使用已有的配方直接合成，省去了烦琐的步骤。不过，即使没有配方，玩家也可以通过自己摸索，合成新的道具。



手中的道具是通往未来的钥匙



第一章

听说超古代文明博物馆今日开张，リット等人本打算去参观一下，不过ピケ却提不起兴趣，硬要带着大家去瞧瞧父亲工作间的那艘“类似宇宙飞船的东西”。抱着好玩的心态，三人进入了“宇宙船”。一阵胡乱操作，飞船竟然启动了……飞船哐当哐当地打了几个滚后，终于停下了。三人害怕地跑出船舱，发现这里已不是刚才的后山，而且还有一座从未见过的城市伫立在远处……难道刚才进行了时空穿梭？先前往城市一探究竟再说……



さつきの町に行ってみよう

用触控笔选择城下町的大桥，进入城内。

町を調べてみよう

站到地区下方的蓝色圆圈处按确定键触发剧情。



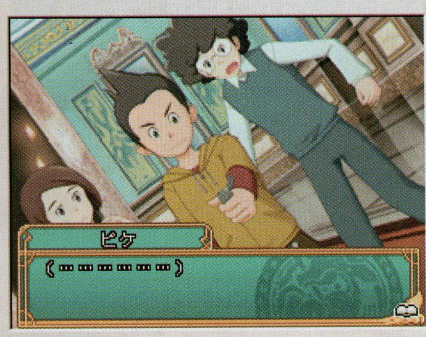
看到奇装异服的人群，ピケ好奇地拿出手机拍照，结果让骑士团长当成可疑分子给关了起来。有预言称，1000年前的邪恶魔法师“マグナコ—スト”即将复活，此时神圣的魔法师会乘坐流星从天而降，赶来拯救整个アフィリア王国。国王为了确认三人的身份，让他们在“グライム·タブレット”上写下自己的名字，如果发出白色耀眼的光芒，便说明ピケ等人是无辜的。ピケ写下了自己的名字，结果却没有任何反应，这是为什么？难道必须使用当地文字才行……

誰か辞书を持っていないかな

アフィリア城城门前向下走→太阳の广场右下→蓝色圆圈处触发剧情。遇到了刚才与龙人对峙的少女“レム”，向她借到字典。此时需要按照上画面的书写方法在下画面用触控笔



依葫芦画瓢。右下菜单增加“グリモア辞典”选项。到了第二天，测试正式开始。按照上画面的笔画在下画面照原样划。“グライム・タブレット”散发出白色光芒，三人顺利的通过的考验。不过骑士团长ギル却不相信他们是神圣魔法师，要求三人现场使用一次魔法，结果光靠打火机就糊弄了过去……





三人被当作救世主，送往魔法学院进修，事件后获得“1000ピクル”。课上，不会魔法的三人受到了同学们的嘲笑，咽不下这个口气的ピケ再次拿出打火机忽悠大家，不过点了两下竟然没油了。下课后，老师给大家布置了课后作业，为了完成作业，ピケ只能去向人借教科书学习魔法……

教科书は谁からもらえば……

前往学院1F，与走廊下蓝头发的ディードリア对话

研究室で教科书をもらおう

前往学院2F右端的圆圈处触发事件

リットに教科书を渡そう

从1F来到室外的魔法学院中庭，向南走进入咖啡馆。这里与フィリップ发生口角，两人打赌，看谁制作的“解毒剂”クオリア（质）值更高。

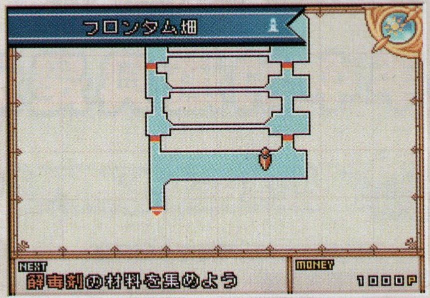
解毒剂の材料を集めよう

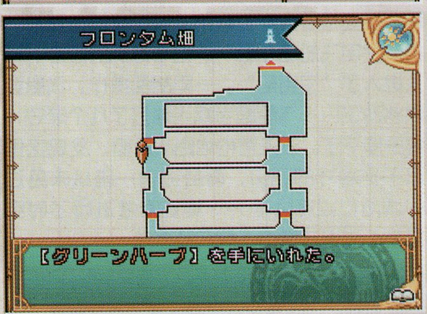
首先去搜集解毒剂的材料，询问学院2F黄发的アーサー。材料为“ウェルシュの球根”“レッドフロンタム茶の花”“グリーンハーブ”，推荐到城市左边的“フロンタム田”采取。フロンタム田：

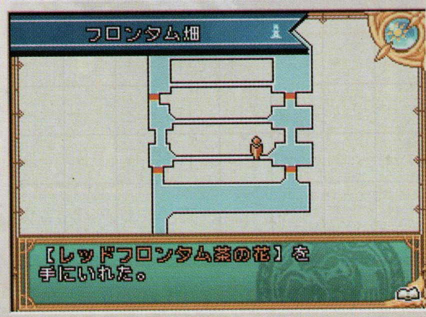
レッドフロンタム茶の花：调查向上第二排的右侧。

ウェルシュの球根：入口处泥土地的右侧

グリーンハーブ：生长在地图左侧的作物上







リットのところにもどろう!

收集完成后回学校2F，进入圆圈触发剧情。（大地图右上角）



ユニコーンの角を探すか……

魔法咒文必须用独角兽的角书写才有效，向魔法学院1F走廊的ディードリア询问详情。

お店とかにはないのかな?

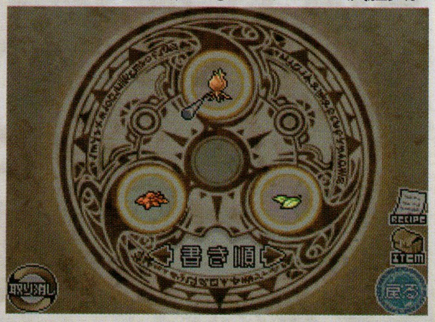
出学院中庭，前往咖啡店所在区域的蓝色圆圈内触发剧情，获得独角兽的角。进入理学室，开始炼金调合的教学。在知道配方的前提下，将相应素材放入魔法阵的三个槽内，就能合成目标道具；不过在不知道配方的情况下也可进行调合，有可能会发现新的配方。道具准备完毕后按住L键，画面变暗，然后按照上画面的アフィリア文字书写，炼金成功。首先按照配方制作一个解毒剂。

精制术でクオリア值を5に!

要提高道具的クオリア值，也就是“质”，必须对道具进行精制。前往学院中庭南端的商店购买精制药。回1F的理学室对解毒剂进行精制。将解毒剂和精制药拖入魔法阵中，操作方法与合成一样。精制多次，将解毒剂右上的五星クオリア值炼至五颗。

教室でフィリップと对决だ

前往学院2F的教室与フィリップ一决胜负。





课外教学前会习得イクスト魔法。

按住L键锁定魔物，然后在下画面划出提示的アフィリア文字，即可使用イクスト魔法。主要作用是让魔物掉落道具。如果忘记了文字的书写方法，请参看右下菜单中的“GRIMOIR”选项。



カーバンクルを探すか

前往森林中部对白色狐狸状的魔物使用刚才习得的“火のイクスト”有几率获得任务道具“カーバンクルの赤水晶”。

为了报答ティム老师的教学提示，エリス将三人如何乘坐时光机来到这个时代的事告诉了他。意外的是，ティム老师非但没有吃惊，还说这时光机是自己造的……

まず、さびた鉄を探そう!

ティム老师又布置了新的课题。さびた铁：在森林中的木桥上，没有闪光提示，需要仔细确认。

ルーティアに聞いてみるか

与ブリーリアの森入口的ルーティア对话，支付15ピクル获取情报。

ティムタムの树に行こう

进入森林最深处，与上画面“X”记号处的矮人ゴティバレス对话进入战斗。在左下的规定时间内，连续正确书写两次魔法咒文后开始攻击，书写失败则受到攻击。



战后获得道具“ティムタムドロップ”

早くコンパスを作ろう

回学院的理学室，按照配方“クラスター式コンパス”进行炼金调合。

コンパスを先生に渡そう

前往学院2F的蓝色圆圈处触发剧情。





国王找来ピケ等人，希望他们帮助解决国内莫名其妙的流行病，只要感染上这种病就会一睡不醒，陷入长眠，而且据说这病与黑魔女有关。回到教室，ピケ从同学那儿得知，原来レム是黑魔女，因此一直受到别人的排挤。

レムは城下町に行ったのか

前往アフィリア城下町的月の广场左侧触发事件。

洞窟の奥に行こう

前往アフィリアクリフの洞窟，帮レム取回她奶奶的东西。

进入洞窟深处，找到龙人アンヘル，与其对话后发生战斗。战斗方式与森林第一战相同，在左下的时间限制内，将上屏文字连续输正确2次后展开攻击。击退龙人后获得“シルフの息吹”。





三つの材料を集めよう

制作“精灵のアミュレット”需要收集三种素材“ハーブの粉末药”“火トカゲの爪のアカ”和“とけない冰”。

“ハーブの粉末药”可以从“フロンタム田”上方放置工具的地方捡到。

“火トカゲの爪のアカ”调查ブリーリアの森中部，与矮人战斗处的火焰。

“とけない冰”调查アフィリアクリフの洞窟右路深处的结晶。

夕方に森に行けばいいのか

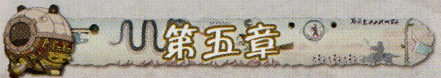
集齐素材后，回学校宿舍睡到傍晚，然后进入ブリーリアの森的蓝色圆圈内触发事件。

完成“精灵のアミュレット”，レム叫ピケ晚上到月の广场，必须将“精灵のアミュレット”设置到广场上才能消除诅咒。

夜に月の广场で集合か

回学生宿舍睡到晚上，前往月之广场与レム会面。在这里ピケ见到了传说中的英雄フォース·ブリスタッド的雕像，怎么觉得在哪里见过呢……这里获得“黄色の电气石”。





据说城内出现了魔物，引起一阵骚乱。魔物怎么会无缘无故地跑到城内来？课上，ティ



ム老师大赞アーサー的素描作品美妙绝伦。アーサー告诉ピケ，他所画的独角兽就在中州岛出没，ピケ决定跟着アーサー一起前往中州岛见识见识。

前往地图上的“大アフィリアの泷の中州岛”，在这里见到了アーサー所说的独角兽。

ニンジンと干し草を探そう

两人为了和独角兽成为朋友，便去寻找独角兽的食料。

干し草：调查中州岛下方区域的草地获得干し草。

ニンジン：调查フロンタム田入口处的泥土地获得。回中州岛给独角兽喂食。剧情后，エリス慌张地跑来，听说国王召集神圣魔法师有要事相谈。原来，城内的魔物暴动，给民众带来不少困扰，国王打算派ピケ三人参与骑士团的巡查队，消除民众的不安。

夜に城门前に集合か

回学生宿舍睡到晚上，前往アフィリア城门口集合。

じゃあ魔法学院を见回るか……

前往学院中庭的咖啡馆前触发剧情。アーサー找到ピケ，问他了不了解控制魔物的道具。ピケ自然是一头雾水，不过拜他所赐，ピケ想到一个好主意，只要有控制魔物的道具，不就可以让他们都乖乖回到中州岛了么……



谁かに闻いてみるか……

与魔法学院中庭女神像处的ディードリア对话，询问道具合成方法。

图书馆へ行ってみるか

进入城内的图书馆，在最上排书架的右侧找到“みちびきの笛”的配方=フローラルフラワー+高い音をたてるもの+笛となるもの

ティム先生に话を闻こう

前往学院2F向ティム老师询问材料的获得方法。

材料を集めて笛を作ろう

高い音をたてるもの：也就是“サイレン咒符”，可以从太阳の广场的行商人处购入。

笛となるもの：学院的道具店购买“オカリナ”（100ピクル）

フローラルフラワー：调查中州岛下路的花地

回学院理学室合成“みちびきの笛”。合成的限定时间段为傍晚，回学生宿舍睡一觉再来。

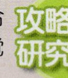


アーサーに教えてあげよう

合成笛子后，前往学院咖啡厅前触发剧情。同学们都怀疑魔物是アーサー带进城内胡闹的。

中州岛に行ってみるか

前往大アフィリアの泷の中州岛发生剧情。原来魔物确实是アーサー引进城的，他本想和魔物们成为朋友，反倒弄巧成拙。ピケ回城，用导引之笛将魔物们带回中州岛。谁知半路却遇到了“ハルパー”的阻扰。战斗后获得“ユニコーンのらせん角”。





从ティン老师处得知，トライトバル号的重要部件“电磁波スピナー”需要三种素材，ウォードルティスの泪、碧ガラスのうろこ和ユニコーンのらせん角。

ピケ来到咖啡馆本想饱餐一顿，却撞上两位厨艺高人火拼，咖啡馆的シスレイ与食堂大妈ミーヤ决定在第二天进行料理对决。“如果帮我获得胜利，你就能在这里吃1年白食”“交给我吧！”ピケ应了下来。



超高级食材を集めてくるか…

超高级シャズアンチェリー：クレイムド放牧场右边的树下

超高级クーバチのはちみつ：クレイムド放牧场下路的树丛中

超高级オシリスソルト：与アフィリア城下町东南的“料理好きな女性”对话获得“オシリスソルト”，然后回去精制。

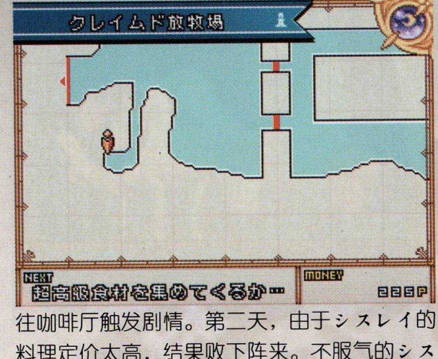
食材をシスレイに渡すか

集齐后，前往咖啡厅触发剧情。シスレイ由于成绩退步，被老师喊去训斥了，稍后再来。

寮で何か食べたいな…

回学生宿舍休整片刻，触发剧情，晚上前





往咖啡厅触发剧情。第二天，由于シスレイ的料理定价太高，结果败下阵来。不服气的シスレイ要求三日之后再赛一场。

3色ペッパーを作るか

白ペッパー与赤ペッパー：フロンタム田左路的茶树上

绿ペッパー：フロンタム田右路上去，石碑后面。

回理学室调合“3色ペッパー”

シスレイ的母亲ミーヤ患上了カラソムニア，倒下了。为了继承她的意志，シスレイ决定继续完成料理。

残りの素材は牧场にあるな

タタピカ：クレイムド放牧场右下建筑物旁的手推车附近。

取得道具后，与自恋的ヨハネス战斗，获得スターリーフ。

カンペキスパイスを作ろう

回学校理学室合成カンペキスパイス，前往咖啡馆触发剧情。





エリス打算向ルーク告白，又不好意思开口。便找到ピケ等人，希望他们帮忙收集ルーク的个人情报。

ティム先生なら知ってるかも

与学校2F右侧房间的ティム老师对话，得知ルーク正在研究カラソムニア病的治愈方法。

ルークをさがすか…

前往学院大门口的ペンシルブリッジ触发剧情。ピケ缠着ルーク，要求帮助他一起完成カラソムニア的疫苗。

夕方にまた海岸を調べよう

前往左上方的区域触发剧情。为了完成治疗カラソムニア病的的疫苗需要材料モコロオオクラゲ。调查沙滩左侧地上的黄色水母。前往下路的码头，在右边沙滩处捡起地上绿色的物品“圣典”。



ヒュドラに会いにいこう

从右路绕到ヒュドラ栖息的山洞，进去与它对话。

ヒュドラにアイテムを渡そう

ヒュドラ答应将“ヒュドラの巣の断片”交出来，不过有个条件，需要用以下9种素材交换。9个头要9样东西，一句话都要说九遍。

ロングソード
ゴールドチェーン
ブラックストーン
アカネ草
スチールアーマー
バトルハンマー
ローヤルゼリー
ホーリープレート
真珠のネックレス

以上道具都可以从城下町的三个商店以及学院的商店中购入。将其全部交给ヒュドラ，获得“ヒュドラの巣の断片”

ウンディーネのしずくか…

ウンディーネのしずく：晚上前往アフィリアクリフの洞窟右上，用魔法“水のイクスト”攻击湖边的水精灵，有小几率掉落。



巣の断片を分解しよう

将ヒュドラの巣の断片进行分解。然后引用配方137合成“试作ワクチン”。

终于完成了试作型疫苗，可惜测试之后却一点效果也没有，而エリス的告白也以悲剧收场……

另一方面，沉睡千年的マグナコースト正在慢慢复苏……



以前获得的“くもり水晶”变成了“蓝水晶”，レム想帮ピケ将水晶制作成垂饰，不过之前得先去搜集材料。

ペンダントの材料を集めるか

从城下町的商店购入“银粘土”。

前往城下町的“ストーンフレイヤ”与上方的大妈对话，购入“サンティナのツル”（80ピクル）。

学院にもどるか

回学院的“ペンシルブリッジ”触发剧情。リット将超古代文明博物馆的壁画与石板画进行对比后，发现有微妙的违和感……

まずはこの石版を调べるか

调查面前的石板，然后前往以下6处地方，



调查石板。

フロンタム田

ブリーリアの森

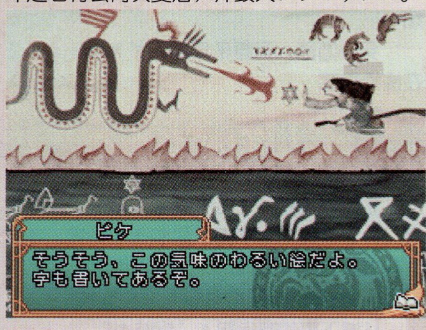
大アフィリアの泷の中州岛

アフィリアクリフの洞窟（需要在城下町购买冷气の指轮）

クレイムド放牧场（需要购买草刈りカマ，从上路进入）

ネイユ岛

回“ポッド坠落地点”触发剧情。通过对比，两人发现刚才拍下的石板画与超古代文明博物馆的壁画大致相符。从其中包含的讯息得知，一千年前打倒邪恶魔法师マグナコーストの正是ピケ的父亲。不过，博物馆中的壁画还隐藏着更深一层的信息，“マグナコースト千年之后将会再次复活，并毁灭アフィリア”。

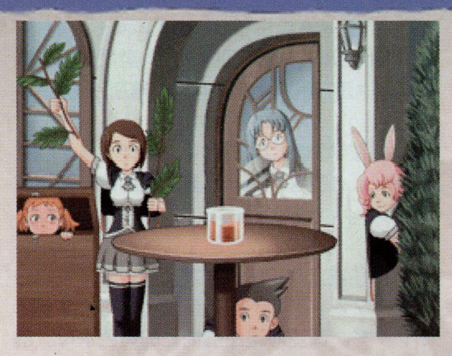




第九章

ルーティア慌慌张张地跑到咖啡馆，说自己一直随身带着的小ミニー不见了。“谁能告诉我小ミニー藏在哪，我就破例支付他1ピクル！”“1ピクル！？你也太吝啬了！”好吧，朋友再怎么抠门，终究也是朋友，ピケ帮忙帮到底。





ピカピカスライムを作るか

据说ピカピカスライム能将ミニー给引出来……

スライムの素：在太阳の广场的アイテム屋处购入

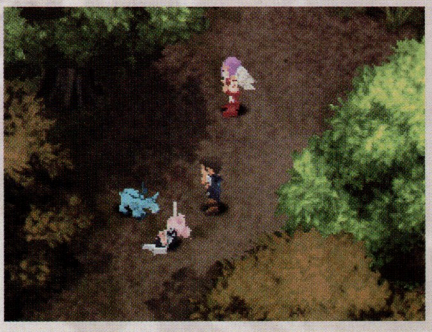
ヒカリ菌：大アフィリアの泷の中州岛的洞窟内获得

固形剂：学院道具店购买

集齐材料后，晚上前往理学室合成ピカピカスライム。

できたぞ！カフェに戻ろう

前往咖啡馆前触发剧情。等了几个小时，结果ミニー还是没有出现。



ブリーリアの森に行くか

前往ブリーリアの森中部，触发剧情。ルーティア拥有能让人听懂魔物说话的能力。询问森林中的魔物后，他说看到了ミニー，不过相关情报需要拿道具跟它交换。遇上一个比ルーティア更唯利是图的家伙……

オノの作り方を调べるか…

与学院2F的ディードリア对话得知配方。

鉄のまさかり：商店购入

バルダンパウダー：商店购入

豪腕の枝は森にあるかも

前往ブリーリアの森 中部，在最深处触发剧情，获得豪腕の枝。

オノを作らないと

回理学室合成バルタンのオノ，然后将其精制，把クオリア值提升到5星。

早くオノをパクシーに渡そう

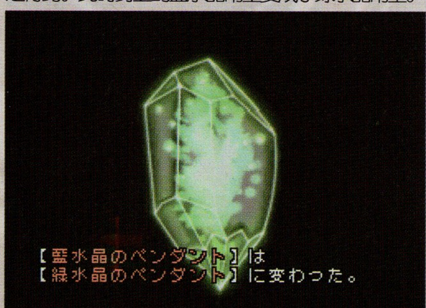
前往ブリーリアの森 中部与魔物对话触发剧情。向西行，调查地图上标记的地方获得ミニーのクスリA。

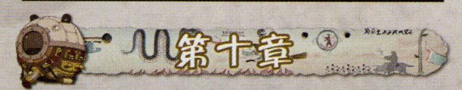


向南移动，调查地图标记的地点获得ミニーのクスリB；向西北方移动，调查标记区域获得ミニーのクスリC。剧情后进入战斗，原来ミニー是ルーティア的母亲转生的。她之所以一直未将事实告诉ルーティア，是因为自己身为魔物，平均寿命只有二十年，她不忍心再让ルーティア体会到失去母亲的痛苦……

クスリを调合炼金しよう

将刚才森林内获得的ミニーのクスリA、ミニーのクスリB、ミニーのクスリC进行调合炼金，合成逆行药。此时身上的蓝水晶吊坠变成了绿水晶吊坠。





第十章

フィリップ的哥哥シャルル自从去了ジルエ火山后音讯全无，ピケ决定帮忙寻找シャルル的下落……



フィリップはどこだろう…

前往学院的ペンシルブリッジ触发剧情

火山に向かおう

前往森林西北方的巨石前触发剧情。魔物答应移开岩石，不过依然需要用道具交换。

パクシーにアイテムを渡そう

よく切れるクレイモア：将ボロボロのクレイモア（フロンタム田获得）精制后获得。回森林岩石前将精制道具交给パクシー，“岩石”竟然自己跑路了，又被这家伙给忽悠了……

ジルエ火山に向かおう！

向左行进入火山，向东北方走到尽头，来到火山口，发现フィリップ的哥哥倒在地上，看来是累垮了。

魔法ギルドに行ってみよう！

前往魔法工会，在学院的右上方。继续前往火山触发剧情，与矮人ゴティバレス战斗，拿回被偷走的ファイアイーター。余下的材料被藏在火山的几处地方，需要另外去寻找。

光のチリ与ドロドロマグマ：掉落在火山口的边缘地区，此处右下有个配方商人。

クードゥルカニの泡：回城购买ドリリル，将其精制成ハイ・ドリリル，然后用它破坏火

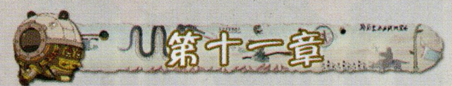


攻略研究

山内挡路的红色岩石，在尽头处获得クードゥルカニの泡。

消热剂を作ろう

回理学室合成消热剂，回魔法公会交差。



ティム老师打算进行一次定期考试，以此来测试同学们近期的学习情况……



精神集中の杖を作るか

制作精神集中杖需要搜集以下材料：

坚こぶの棒きれ：ブリーリアの森中部的树丛中；或者商店购入。

ツルマキ草：フロンタム田，岩石后的树荫内；或者商店购入。

ガラス玉：商店购入

铁のクサリ：商店购入

ハリセンボンのトゲ：商店购入

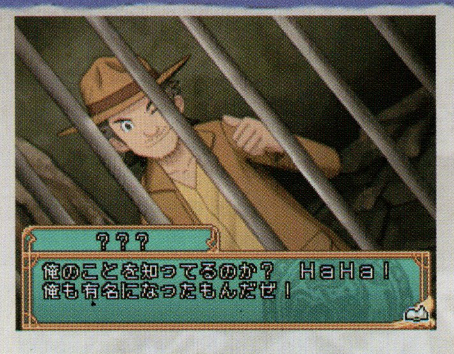
朝露のしずく：商店购入

仙人の杖：通过“坚こぶの棒きれ”与“ツルマキ草”炼金合成（夜）

占い师の曲玉：通过“ガラス玉”与“铁のクサリ”炼金合成（昼）

羊饲いドリンク：通过“ハリセンボンの





トゲ”与“朝露のしずく”炼金合成

クビラの教鞭：通过“仙人の杖”与“占い师の曲玉”炼金合成

精神集中の杖：通过“クビラの教鞭”与“占い师の曲玉”炼金合成

寮にお礼を言いに行こう

前往学生宿舍触发剧情，获得“王家の护符”。进入塔的钥匙“ウォードルティスの印”需要通过“王家の护符”与“月の小箱”合成。中州岛白天出没的独角兽会掉落“月の小箱”。进入地图西边的“アークスフィアタワー”从中间的阶梯上到4F，左右两边的门需要回答问题才能打开，答案对照“グリモア”中的文字输入。4F左：6/右：6

进入4F右边的门触发剧情，获得月の砂。カラの砂时计：通过时の小箱与时の小ビン合成，塔内魔物掉落。

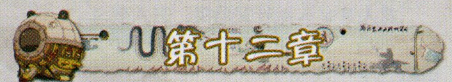
月の砂时计：通过カラの砂时计与月の砂合成。



星と太阳のレリーフを探そう

继续爬塔，前往倒数第三层右方的房间，输入答案“8”。进去调查两个书架中间，获得“星のレリーフ”。回塔1层触发剧情，与ロイド战斗后获得“太阳のレリーフ”。回理

学室合成“月のレリーフ”。回到塔的最上层，输入答案“A”进入右边的门，从房间内的阶梯上去触发剧情。获得ウォードルティスの泪的碎片。



ピケ与エリス发现平日高傲的イザベル竟然在自家门前除草。听说她家的佣人マリアンヌ病倒了，可为什么不雇个新佣人，难道有什么隐情？俩人决定去探个究竟……



ルーティアにききに行こう！

前往学院咖啡馆触发剧情，从ルーティア处获得情报。由于イザベル的父母长期不在家，因此她基本是靠女佣マリアンヌ一手拉扯大的。这次マリアンヌ病倒，イザベル的父母打算雇佣年轻的女仆换掉マリアンヌ。イザベル方面则是坚决反对，为此才会亲自处理家务。

高级な肥料と水を集めよう

ピケ和エリス来到イザベル家，帮助她一起完成家务。

超高级肥料：通过干し草+トカゲフラワーの再生しっぽ+进行剂炼金合成，前两个材料可在牧场找到，第三个商店购入。





イキイキ天然水：通过セイシのつぼみ（フロンタム田右上）+おいしい野菜水炼金合成。

できた！イザベルに届けよう

前往アフィリア城下町东北方触发剧情

フロンタム田の洞窟に行こう

进入フロンタム田上方的树洞。ヨハネス赶来，进入战斗。

甘つたるい香を作るか

甘ったるい香：通过虫除け草+グリーンハーブ+ケムリ玉合成，素材在商店购入。

これでツタをどかせるぞ

前往フロンタム田的树洞前，触发剧情。

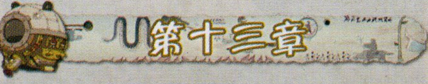
フラワーカンフルを作ろう

调查洞窟内的水潭获得生命の水，用イクスト魔法攻击洞窟深处的花精会掉落花の精のりん粉，将二者调合炼金获得フラワーカンフル。

イザベルに届けよう

前往アフィリア城下町北东，将炼成道具交给イザベル。托大家的福，イザベル家的花坛重新复活，女佣マリアンヌ又可以继续留下来服侍主人了。





レム和ピケ被推荐参加一年一度的天神祭，ティム老师想借这个机会让ピケ搜集森林深处

攻略研究



的ホーリー和姬の指轮，用来合成トライバルト号的零件。

透视のメガネを作ろう

透视のメガネ：通过シェイドの瞳ガラス（シェイド掉落）与光の膜（塔内的光球掉落）合成。

王様の所に行こう

进入アフィリア城触发剧情。

森の奥を目指そう！

半路遇到ロイド和龙人アンヘル的阻拦。

先按左→下→下→左→上的顺序前行触发剧情，遇到魔物挡路。用イクスト魔法将其赶跑，继续北行来到ルミナスの泉。这里遇到了レム的曾祖母……

ブリーリアパレスに行こう

这里的泉水已经干枯，需要润いの种才能恢复。从东南方的路前往ブリーリアパレス。

潤いの种の材料と指轮を探す

进入ブリーリアパレス，中央雕像下取得素材ノイエルーンのつぼみ。

调查左边珠子回答3，左行拾取地上的星霜のマクル。

调查右边珠子回答9，右行拾取地上的マナパウダー。



回大厅向上前进，获得姬の指轮。

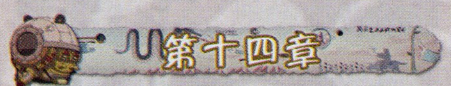
材料をおばばさんに渡そう

前往ブリーリアの森　最深部的ルミナスの泉将素材交给婆婆。

龙人アンヘル赶来阻挠，进入战斗。

战后，ルミナス泉凭借着滋润之种又重获生机。





众人回城后，发现城内已经许多人都患上了カラソムニア沉睡而去，不过老人与小孩却安然无恙，ティム老师猜测カラソムニア并不是流行病，而是人为魔法所造成的。在这种情况下，ピケ还是决定继续进行天神祭来消除大家的不安……

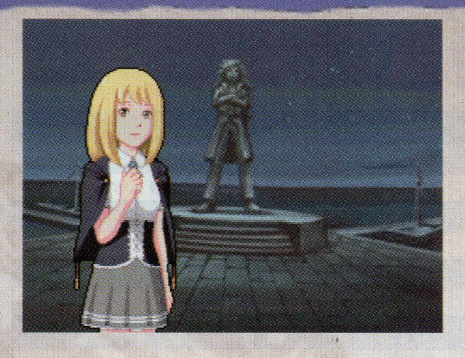


天神のお面を作ろう

天神のお面：通过纸粘土+天使の羽+ぼんぼん合成，全部在道具店内购买。

夜に月の広场で集合だったな

晚上前往月の广场触发剧情。ルーク出现将レム催眠，原来他就是マグナコースト！？正当マグナコースト打算催眠ピケ时，ブリスタッド的雕像开始闪光，帮助ピケ躲过一劫……



ルークの魔导书を探そう

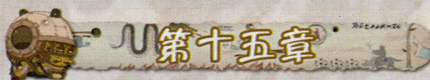
要解除カラソムニア的魔咒，必须找到ルーク的三本魔导书。

前往封印书库的地下6层，调查资料室的书架，获得ルークの魔导书A、ルークの魔导书B和ルークの魔导书C。

早く出口に向かおう！

回到顶层，将魔导书交给ティム老师，这时发生了地震。只见被カラソムニア催眠的人，全身的魔力被不断吸收聚集到空中……





マグナコースト意图吸收大量魔力后发动“アドルケーン”，摧毁整个アフィリア。眼看大难临头，ティム要求ピケ等人尽快乘坐トライバルト号逃走。

必要な部品が足りないな……

启动トライバルト号所需要炼成的部件为配方237～239的“电磁波スピナー”“半永久机关”“时空コンパス”，这些材料之前的剧情中已经获得。

虽然集齐了トライバルト号的部件，不过ピケ还是不忍就这么离开，必须阻止アフィリア



的灭亡。同一时间，リット从魔导书中发现，カラソムニア的解咒魔法与アドルケーン的魔法阵异常相似，只要将アドルケーン魔法阵进行部分修改，就能将其变成カラソムニア的解咒魔法，这样一来，アフィリア不但不会毁灭，所有中了カラソムニア魔法的人也都会苏醒。

ティム先生をさがそう

前往アフィリア城下町西，找到ティム老师。

解除5处魔法阵：

第一处：月の广场，与ハルパー进行战斗。战后修改魔法阵，输错一次就GAME OVER。

第二处：ストーンフレイヤ，与ゴディパレス战斗。战后修改魔法阵。

第三处：魔法学院中庭，与アンヘル战斗。战后修改魔法阵。

第四处：アフィリア城内，与ヨハネス战斗。战后修改魔法阵。

第五处：アークスフィアタワー最顶层，与ロイド战斗。战后修改魔法阵。

早く太阳の广场に行こう！

全部完成后前往太阳の广场，打倒マグナコースト并完成最后一个魔法阵。

由于虹色水晶还只能坚持30分钟的时间，一旦错过，ピケ等人便永远无法回到自己的时代。因此，三人战翻マグナコースト后便匆匆忙忙地乘坐着トライバルト号回到了未来……



调和炼金列表

物品名	材料1	材料2	材料3
解毒剂	ウェルシュの球根	レッドフロンタム茶の花	グリーンハーブ
クラスター式コンパス	カーバンクルの赤水晶	さびた铁	ティムタムドロップ
カリッコリー	カリフラワー	カリフラワー	进化剂エボ
ブルーハーブ	ハーブの粉末药	トカゲフラワー	——
クリスタル	水晶	强化パウダー	——
味觉调合剂	アリスの花びら	バランスパウダー	——
合成布	普通の布	テクスタ	——
グリーンハーブ	ハーブの粉末药	ウェルシュの叶	——
イエローハーブ	ハーブの粉末药	キャット草	——
魔女の粉末+5	凶暴コウモリの羽	ダルマフクロウの羽	トカゲフラワーのしっぽ
ブルーリアレモネード	レッドフロンタム茶の花	レモン	イキイキ天然水
ブリーリアロワイヤルミルキィー	レッドフロンタム茶の花	ロイヤルミルク	イキイキ天然水
くもり玉	真珠	なまごみ	——
暗夜の帽子	シルフの帽子	暗蛇の影翼	——
ポイズン・メディン+5	ブラッドイチアの黑い实	溶解药	メルトパウダー
水晶の指轮	水晶	银	——
ムーンアメジスト	アメジスト	アメジスト	研磨剂＋α
病魔の指轮	ゴーストの怨灵布	ブラッドイチアの根	铜
ナストーミ	ナナス	マザー小麦粉	トマント
ウェルシュ	マザー小麦粉	ビーフ	スノーキャベツ
フルネルチャージ	ウェルシュの花	海中りんご	——
羽饰り	普通の布	鸟の羽根	——
ブラックランプ	ランプ	シェイ土の瞳ガラス	——
暗黑の发饰り	暗黑の花	厚手のめん布	——
バブルスイヤリング	バブルスシャワー	银	——
メディシンゴールドソーダ	ショウキョウ	ルミナス天然水	——
カーバンクルの赤色ブローチ	カーバンクルの赤水晶	铁の合金版	ウェルシュの枝
エメラルド・タブレット	エメラルド	メルトパウダー	——
オレンジキュラソージュース	大陆オレンジ	大陆オレンジ	——
巨人のブレスレット	岩肌矿石	トロルスキン	ボーンチェーン
トロルスキン	岩石トロルのウロコ	水晶トロルのウロコ	溶岩トロルのウロコ
おいしい野菜水	ナナス	トマント	ニンジン
ルビーのネックレス	ルビー	シルバーチェーン	ウェルナット角材
サファイアのネックレス	サファイア	シルバーチェーン	ウェルナット角材
エメラルドのネックレス	エメラルド	シルバーチェーン	ウェルナット角材
スイートパルフェ	クレイムドミルクアイス	タタピカ	クーバチのはちみつ
みちびきの笛	フローラフラワー	オカリナ	サイレン咒符
ガトー・クーナ	カカオ	マザー小麦粉	ミルク
风精灵のやすらぎ	フローラフラワー	オカリナ	サイレン咒符
水晶のキバ	双结晶	水晶	——



现在的PG对ACT游戏太不重视了。
男，17岁，安徽省马鞍山市，24300

クローズドヘルム	铁の合金版	グリンブルスティの尾	——
ダマスカス	オニキス	やわらかい石	——
オリハルコン	しろがね	金	银
クレイムドミルクアイス	冷气の指轮	ミルク	——
ハニードアイス	クレイムドミルクアイス	クーバチの蜂蜜	——
アメジストのネックレス	アメジスト	ゴールドチェーン	——
オニキスのネックレス	オニキス	ゴールドチェーン	——
ガトーフロンタム	カカオ	マザー小麦粉	レッドフロンタム茶の花
旋律のオルゴール	カラの箱	记忆の粘土	——
ピクル壶	记忆の粘土	ケサラン	——
梦幻ろうそく	ろうそく	幻花粉	——
虹色ランプ	ランプ	カーバンクルの虹色水晶	——
バットハット	普通の布	コウモリの羽	——
辉石の斧	光り辉くクオル矿石	クリスタル	バランスパウダー
フランベルジュ	バスターソード	火炎铁钢	——
压缩ニトロカプセル	热石	热石	火炎ろうそく
ウスターソース	シロイ砂糖	オシリスソルト	おいしい野菜水
ヨーグルティング	ミルク	カリフラワー	——
り王フィッシャー	ディムタムの圣なる枝	クレイムド羊毛キング	——
パムルパアミュレット	パムルパ	めん布	——
ジャイアントハンマー	碎石ハンマー	强化パウダー	坚こぶの棒
ビタFタブレット	辉く水仙セイシ	ブルーハーブ	アリスの叶
空に描く羽ペン	ダルマフクロウの羽	ドライアドの枝	——
岩石シール	トロルスキン	あぶり纸	——
魔法の箱	カラの箱	转移魔法セット	——
パンソール	回复包　ウェルシュの叶	——	
ファイヤ1发!	しゃく热铁钢	アリスの花	ローヤルゼリー
フェロモンネックレス	ゴールドチェーン	魔术师の秘药	魔女の粉末+5
大地の杖	ミラクルステッキ	大地の抱よう	土の素
大空の杖	ミラクルステッキ	シルフの息吹	风の素
大阳の杖	ミラクルステッキ	フレイムテイル	火の素
大海の杖	ミラクルステッキ	ウンディーネのしずく	水の素
夜の花玉	アリスの花	ニトロカプセル	火炎ろうそく
ひらめきの布	グリンブルスティの毛皮	光の膜ふぇ	——
リンゴのクレープル	海中りんご	ミルク	ドゥードゥル鸡のたまご
トマントスープ	トマント	新鲜なニンジン	イキイキ天然水
ルシルスープ	ずっしりカボチャ	ずっしりカボチャ	ルミナス天然水
ソルスープ	糖质コーン	糖质コーン	イキイキ天然水
アーリスープ	新鲜なジャガイモ	スノーキャベツ	おいしい野菜水
カーバンクルの虹色ブローチ	カーバンクルの虹色水晶	铁の合金版	上质なウェルシュの木
カーバンクルの青色ブローチ	カーバンクルの青水晶	铁の合金板	ウェルシュの木
超科学ほうき	ドライアドの枝	グリンブルスティの尾	メモリーミラー
星空ランプ	ブラックランプ	美しい风景	キラキラコール
ネガイのカクテル	ティムタムドロップ	ケサラン	——
ビリオン·リング	一亿年前の结晶石	银	静止粉スト
黄金のつるはし	金	つるはし	——
エーテルテクスタ	テクスタ	テクスタ	魔法の关系
ギルドライス	上级マザー小麦粉	ソルト	イキイキ天然水

火炎ろうそく	ろうそく	火の素	——
兽人ジャケット	グリンブルステイの毛皮	兽人花	——
ハム&チーズのサンドルーナ	マザー小麦粉	ポーク	スノーキャベツ
ツナ&マヨのサンドルーナ	マザー小麦粉	イワシ	スノーキャベツ
クリフスペシャル	3色ペッパー	上级マザー小麦粉	サウスネルピッツア
アフィリアプレート	カリー・ド・ハングリー	スルスープ	コラウスサラダ
トーミスパゲティ	マザー小麦粉	甘いトマント	良质なビーフ
コンパスニーク	クラスター式コンパス	幻影のトゲ	——
ミキシクレープル	大陆オレンジ	海中りんご	ドゥードゥル鸡のたまご
ハイエストクレイモア	しろがね	练习用の剑	研磨剂
トライデント	バトルランス	ランス	ショートランス
オーグラサン	シェイドの瞳ガラス	黑いキバ	——
3色ペッパー	白ペッパー	赤ペッパー	绿ペッパー
カンペキスパイス	3色ペッパー	タタピカ	スターリーフ
ルビーレーザー	ルビー	ネバネバスポイト	——
ミラクルステッキ	ティムタムの圣なる枝	ミリオン・リング	溶解药
金の指轮	金	メルトパウダー	——
裁判天秤	アルカナ天秤	とてもよくみえるメガネ	——
クオル铁时计	クオル矿石	カラの砂时计	——
学院バーグセット	ウェルシュ・ド・バーグ	アーリスープ	——
炎精灵サラマンダーのチョーク	フレイムテイル	炎のざわめき	ただのチョーク
水精灵ウンディーネのチョーク	ウンディーネのしずく	水のささやき	ただのチョーク
风精灵シルフのチョーク	シルフの息吹	风のひらめき	ただのチョーク
土精灵ノームのチョーク	大地の抱よう	土のやすらぎ	ただのチョーク
暗精灵シェイドのチョーク	シェイドの瞳ガラス	暗蛇の影翼	ただのチョーク
光精灵ウィスプのチョーク	光の膜	プリズム・リキッド	ただのチョーク
スリーピングドラゴンのチョーク	光精灵ウィスプのチョーク	暗精灵シェイドのチョーク	——
魔法科学のチョーク	强化パウダー	魔法の关系	ただのチョーク
ブレイブヘルム	クローズドヘルム	ナナスのヘタ	——
学院チーズバーグセット	ウェルシュ・ド・バーグ	コラウスサラダ	ロイヤルミルク
モコロコ	マザー小麦粉	ミルク	高级タコこんぶ
ナポリトーミ	甘いトマント	上级マザー小麦粉	ウスターソース
スターサファイヤ	サファイヤ	流星研磨药	——
5连クロスボウ	クロスボウ	クロスボウ	シルフの发
王立アフィリア骑士团のチョーク	圣骑士の剑	理学室のチョーク	——
兽人王のチョーク	兽人花	理学室のチョーク	——
精灵王のチョーク	精灵の剑	理学室のチョーク	——
月神ウォードルティスのチョーク	月の小箱	月のチョーク	——
农耕神カイリのチョーク	ティムタムの圣なる枝	大树ティムタムのチョーク	——
天神アーリのチョーク	云のわた毛	森林のチョーク	——
太阳神ソルのチョーク	太阳の杖	太阳のチョーク	——
クリムゾンプレート	サラマンダー鳞甲	白银クロス	——
テーナイトティアラ	テーナイト陨石	シルバーティアラ	——

クレイムド・ホワイト	マザー小麦	ロイヤルミルク	イワシ
せん光玉	光のチリ	魔女の粉末＋3	——
人生タロット	タロットカード	命の天秤	——
ユニコメイル	オシャレな洋服	アバランダイト陨石	ユニコーンの尻尾
ヒュドラの巣の断片	碧ガラスのうろこ	ヒュドラの胃液	——
试作ワクチン	ヒュドラの胃液	ウンディーネのしずく	モコロオオクラゲ
ウェルシュドリンク	ウェルシュの球根	イキイキ天然水	——
虫除けテンチョール	ウェルシュの球根	べべエネデクリース	——
大型トラップル	トラップル	坚こぶの棒	——
幻影药	幻花粉	夜の花	ノロノロニック
巨人兵の重铠	オリハルコン	テーナイト陨石	トロルスキン
双晶のペンダント	双结晶	ゴールドチェーン	——
モコロ海龙のお守り	モコロ海龙のウロコ	シルクの布	エーテルテクスタ
岩盐	ソルト	轻い石	进化剂エボ
运の月	ムーンアメジスト	ランプ	ズームメガネ
金钢斧	铁の斧	ホープダイヤモンド	——
拾いやすい石	なまごみ	なまごみ	なまごみ
シルフドリリル	ドリリル	シルフの息吹	
テンミリオン・リング	1000万年前の结晶石	铁の合金板	静止粉スト
炎革のローブ	火トカゲのウロコ	魔法使いのローブ	——
泡のローブ	ウンディーネのしずく	魔法使いのローブ	——
大地のローブ	やわらかい石	魔法使いのローブ	——
岚のローブ	シルフの毛布	魔法使いのローブ	——
言叶の天秤	アルカナ天秤	タロットカード	カプカプのへた
イクストシール	スペルシール	魔法の关系	——
ピカピカスライム	スライムの素	ヒカリ菌	固形剂
バルダンのオノ	铁のまさかり	豪腕の枝	バルダンパウダー
ロイヤル榨乳机	榨乳机	强化パウダー	魔法の关系
ダイヤモンドクラウン	ホープダイヤモンド	クラウン	——
ホワイトルミネス	ロイヤルミルク	ルミナス天然水	——
レインボーデコ	プリズム・チェーン	プリズム・リキッド	カーバンクルの虹色水晶
逆行药	ミニーのクスリA	ミニーのクスリB	ミニーのクスリC
水守のかぶと	クローズドヘルム	水のささやき	——
火守のかぶと	クローズドヘルム	炎のざわめき	——
风守のかぶと	クローズドヘルム	风のきらめき	——
土守のかぶと	クローズドヘルム	土のやすらぎ	——
ハイ・ドリリル	ドリリル	クリスタル	——
幻影のコート	妖精のローブ	云のわた毛	——
シルフの帽子	ダルマフクロウの羽	シルフの布	グリーンストーン
魔术师の秘药	魔女の粉末＋4	神树グライムの叶	ブラッドイチアの黑い实
ドライアドの枝	圣树グライムの花	精灵树の枝	水のささやき
ミラージュ・フォレスト	幻花粉	暗蛇の影翼	理学室试验管セット
精灵のローブ	妖精のローブ	エレメンタル・トライ	——
アリスの火花	アリスの花	ガラス玉	理学室试验管セット
ブリーリア姫のティアラ	プリズムチェーン	シルバーティアラ	エメラルド・タブレット
エレメンタルコート	エレメンタル・トライ	精灵のローブ	妖精の发饰り
消热剂	ファイアイーター	クードゥルカニの泡	光のチリ
ウィスプのお守り	光の膜	プラチナチェーン	プラチナチェーン

攻略研究

シェイドのお守り	シェイドの瞳ガラス	プラチナチェーン	プラチナチェーン
ディテクト・ココ	铁の合金版	铁の合金版	クラスター式コンパス
ローヤルロイヤル	ローヤルゼリー	ローヤルゼリー	ローヤルゼリー
オーロラ・カーテン	ミラージュ・フォレスト	超强力消光クリーム	超高级シルク布
エルフの弓	ティムタムの圣なる枝	シルフの发	——
仙人の杖	坚こぶの棒きれ	ツルマキ草	——
占い师の曲玉	ガラス球	铁のクサリ	——
とてもよくみえるメガネ	みえるメガネ	双结晶	——
カリードハングリー	三色ペッパー	霜降りビーフ	ロイヤルミルク
龙鳞のムチ	ヴリトラのウロコ	モコロ海龙のウロコ	ただの教鞭
エンゲージリング	银の指轮	ネガイのカクテル	ネガイのカクテル
羊飼いのドリンク	ハリセンボンのトゲ	朝露のしずく	——
エレメンタル・トライ	火の素	风の素	土の素
ホープダイヤモンド	クリスタル	ネガイのカクテル	——
クビラの教鞭	仙人の杖	羊飼いのドリンク	——
精神集中の杖	クビラの教鞭	占い师の曲玉	——
サラマンダー鳞甲	火の鳞革	フレイムテイル	炎のざわめき
カラの砂时计	时の小箱	时の小ビン	——
ロイヤルミルク・ド・カカオ	ロイヤルミルク	カカオ	——
ウォードルティスの印	王家の护符	月の小箱	——
月の砂时计	カラの砂时计	月の砂	——
リンネ转生の树液	辉く水仙セイシ	はざまの时计	转化药リタ
ハッシュ・ド・ライス	3色ペッパー	良质なビーフ	かぼちゃ
月のレリーフ	太阳のレリーフ	星のレリーフ	——
命の天秤	アルカナ天秤	ドラッグマイスター	エレメンタル・トライ
みどり玉の守り	エメラルド・タブレット	プリズムチェーン	エルル原木
月神の铠	ゴールドアーマー	ムーンアメジスト	エーテルテクスタ
太阳神の铠	ゴールドアーマー	光り辉くクオル矿石	光の发饰り
神そうロンギヌス	トライデント	エンジェティア	ルビーレーザー
精灵の剑	圣骑士の剑	パルフェタムール	ビリオン・リング
イキイキ天然水	セイシのつぼみ	おいしい野菜水	——
超高级肥料	干し草	トカゲフラワーの再生しっぽ	进行剂
パルフェタムール	エレメンタル・トライ	暗の素	光の素
エルフィン・ブロウ	エルフの弓	エルル原木	シルフの发
フラワーカンフル	花の精のりん粉	生命の水	——
甘ったるい香	虫除け草	グリーンハーブ	ケムリ玉
リビングアーマー	死人の铠	カリフラワー	——
魔杖オシリス	ただの棒	魔术师の秘药	夜明真珠
エンジェティエ	乙女の泪	ゴールドチェーン	固形剂
ヴリトラのウロコ	ティアマトのウロコ	カーバンクルの虹色水晶	——
战そうトール	トライデント	ダマスカス	黑いキバ
スターズロック	スターサファイア	はざまの时计	——
不灭の烛台	进行剂	ろうそく	しろがね
透视のメガネ	シェイドの瞳のガラス	光の膜	——
星の花束	ハナマキ草	プリズム・リキッド	キラキラコール
一亿年前の结晶石	1000万年前の结晶石	进行剂	进行剂
ドラッグマイスター	デス藻	神树グライムの花	灰花アンズ
フタツギの角材	フタツギの原木	黑いキバ	研磨剂

魔剑ティルヴィング	精灵の剑	エレメンタル・トライ	暗蛇の暗き翼
圣剑エクスカリバー	精灵の剑	エレメンタル・トライ	プリズム・リキッド
魔法のおなべ	大なべ小なべ	ギラギラコール	——
主神グライムのチョーク	太阳神ソルのチョーク	月神ウォールドルティスのチョーク	天神アーリのチョーク
天神のお面	纸粘土	天使の羽	ぽんぽん
时のジーカン草花	时のジーカン草	エレメンタル・トライ	魔术师の秘药
时空コンパス	エメラルド・ソーサー	ドロドロマグマ	姫の指轮
电磁スピナー	ユニコーンのらせん角	ウォードルティスの泪	碧ガラスのうろこ
半永久机关	ホーリー水	マクスウエルの齿车	黄色の电气石

道具名	入手地點
アリスの花	フロンタム田
アリスの花びら	フロンタム田の洞窟
アリスの叶	ブリーリアの森入り口
アリスの根	フロンタム田
枯れたアリス	フロンタム田
ウエルシュの球根	アフィリア城下町お店
ウエルシュの花	フロンタム田
ウエルシュの叶	大アフィリア泷の中州岛
元气のないウエルシュの草	フロンタム田
枯れたウエルシュの草	フロンタム田
トカゲフラワーのしっぽ	クレイムド放牧场
トカゲフラワーの再生しっぽ	クレイムド放牧场
トカゲフラワー	クレイムド放牧场
トカゲフラワーの毛	クレイムド放牧场
トカゲフラワーの足	ブリーリアの森入り口
グリーンハーブ	アフィリア城下町お店
イエローハーブ	ルミナスの泉
ブルーハーブ	クレイムド放牧场
ツルマキ草	ブリーリアの森
レッドフロンタム茶の花	アフィリア城下町お店
灰花アンズのつぼみ	ジルエ火山
くずれそうな灰花アンズ	ジルエ火山
灰花アンズの球根	ブリーリアの森
ティムタムドロップ	ブリーリアの森
ティムタムの树の芽	ブリーリアの森
ティムタムの树の叶っぱ	ブリーリアの森
ティムタムの树の根っこ	ブリーリアの森
ブラッドイチアの白い实	ブリーリアの森
ブラッドイチアの叶	ブリーリアの森
ブラッドイチアの芽	ブリーリアの森
ブラッドイチアの根	フロンタム田
高级キャット草	调合炼金术
ハリキリキャット草	ブリーリアの森
キャット草	ブリーリアの森
元气のないキャット草	ブリーリアの森
枯れたキャット草	ブリーリアの森
巨大な兽人花	调合炼金术

道具名	入手地点
兽人花	ブリーリアの森入り口
大きな食虫花	ブリーリアの森
食虫花	ブリーリアの森
腐れ食虫花	フロンタム田
暗黑の花	ブリーリアの森
夜の花	アフィリア城下町お店
よい暗の花	ブリーリアの森
黑い花	フロンタム田
デス藻	ルミナスの泉
フローラフラワー	大アフィリア泷の中州岛
辉く水仙セイシ	调合炼金术
水仙セイシ	调合炼金术
セイシのつぼみ	调合炼金术
リンネ转生の树液	大アフィリア泷の中州岛
スターリーフ	クレイムド放牧场
アカネ草の花冠	アフィリア城下町お店
アカネ草の茎	ブリーリアの森
アカネ草	アフィリア城下町お店
枯れたアカネ草	ブリーリアの森
サンタコこんぶ	ネイユ岛
高级タコこんぶ	アフィリア城下町お店
タコこんぶ	ネイユ岛
ファイアイーター	ジルエ火山
花の精のりん粉	フロンタム田の洞窟
神树グライムの花	ブリーリアパレス
神树グライムのつぼみ	アフィリア城下町お店
神树グライムの叶	ブリーリアの森
虫除け草の花	フロンタム田
虫除け草の种	アフィリア城下町お店
虫除け草	フロンタム田
虫除け草の根	フロンタム田
星の花束	调合炼金术
ノイエルーンのつぼみ	ブリーリアパレス
ノイエルーンの花	アフィリア城下町お店
ノイエルーンの叶	ルミナスの泉
时のジーカン草花	调合炼金术

攻略研究

NDS
勇者斗恶龙9 星空守护者

RPG ● Square-enix ●2009年7月11日 ●1人/5980日元 ●2Gbit

DRAGON QUEST IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人



全职业和技能分析评论





战士

本次的初期职业之一，虽然说拥有最高的防御力和全职业第二的力量，但是这个职业可以体现用武之地的也只是在通关的流程中。这个职业不能成为最终职业主要原因是攻击力和战斗大师相差较多，但防御力相差的远没攻击力那么明显。虽然拥有最强防御力，但和圣骑士相差不多，血量也是这样。但是无论是从攻击面还是从防御面，输给另外这两个职业的主要就是必杀技了。相比起气力一下上升50－100的战斗大师必杀，还有能无敌的圣骑士必杀，战士的痛恨一击100％发生简直就是渺茫。

はやぶさの剣改
まほうの盾
そうびなし
しんぴのよろい
そうびなし
ドレスカート
古強者のブーツ
そうびなし
サラ せんLv.37

但战士也不是一无是处，一个是通过他可以比较早的学习剑斧盾，这3个实用的技能系，另外就是战士独有的技能系“勇敢”，可以说是所有物理职业都要学到90的，力量40、防御60、HP60的平均而丰厚的基础数值很有用。再有一个就是战士的秘传书“自动反击”，也比较有用，虽然是一定几率反击，但是发动的时候会反击攻击方的物理攻击，更主要的是自己不会受到伤害。利用这一特性，如果用“仁王立”技能配合，可以在抗打的时候偶尔做出反击，用于杂兵战中有时会凸显效率。如果配给回复系或者魔法系这些防御力比较弱的职业用，其实就相当于增加了一次回避机会，所以虽然是偶尔发动，但是发动的时候相当于白来的一样。

僧侣

僧侣可以说是这次的主力职业之一，初期的时候回复方便，而且攻击方面也还能说得过去，到后期可以不做攻击输出，直接变成回复和辅助系，特别是在对高等级的BOSS战中，僧侣的全员全回复是非常重要的。但相对的，要用其他职业的各种技能来把僧侣的MP值提升上去。另外，僧侣的减少冰火伤害的技能在对高



级BOSS中也很有用。

僧侣武器选择问题也是一个分歧点，杂兵战时无所谓，对BOSS战时主要有两种。一种是选择装杖，可以增加回复魔力，也可以回MP，对于战斗中是有帮助的，但是有一点，往往在高级BOSS战中，僧侣的回复都是以完全回复为主，再有就是加其他状态，多数时候做的事情和回复魔力值无关，而且每回合回复的MP有时对全回复来说，九牛一毛。所以本人是不推荐装杖的，而是推荐装棍。僧侣基本上不攻击，棍有什么技能，伤害多少其实都无所谓，关键的是棍技能系中带的那4%的回避率。如果配合其他有回避率的装备，这些回避率在战斗中其实是有一定作用的，不过其他装备首先抗状态系要优先。

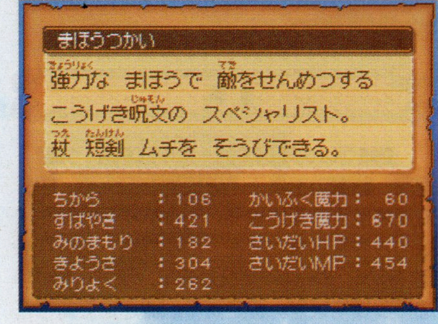
僧侣独有的技能系除了180回复魔力和30MP外，其他的可以说没用，但是秘传书的光之波动在打一些善于用状态的敌人时还是很有作用的。另外僧侣的必杀也算比较实用，但是回复量少还是弊病。

魔法师

魔法师是初期几个职业中输出较高的，攻击魔法中拥有冰、火、爆发三类魔法，无论是杂兵战和BOSS战都很有用。辅助魔法中的提速、加攻击力、降防对流程中的一些BOSS战也是非常有效的。优点是速度较快，魔法攻击力全游戏最强，缺点是防御力低。

虽然说魔法攻击力很强，后期几个魔法的攻击基础值也不低，但是后期装备的防御力不如贤者，而且贤者还能担任半个回复。而魔法师在高等级的BOSS战中显得泛用性不强。

魔法师专有的技能系中，精神统一（せいしんとういつ）和魔力觉醒（魔力かくせい）这两个技能比较有用。精神统一是使用后每回合回复一些MP，前期可以在杂兵战中进行MP回复，但是到了后期用途就不大了。魔力觉醒是后期提升魔法输出的主要手段，用了这个技能后，攻击魔力2倍，也就是只要拥有400多的魔力，使用这个技能后就可以达到800-900多的水平。另外一点提升的最大值是999，也就是说500魔力和500以上魔力时候使用的最终效果是相同的。



武斗家

全职业中速度第一，攻击力仅次于战士，由于这两点，配合上一些低消耗或者0消耗技能的武器，可以很快速度完成杂兵讨伐，在流程中的作用高于战士和战斗大师。武斗家的缺点在于防御力贫弱，被后期的BOSS摸一下很疼。

武斗家武器方面推荐使用棍，主要是由于棍有4连击，而且有MP0消耗的组攻击技能，在初期流程中是非常有效的，另外就是可以考虑学枪系技能，特别是一闪突，利用本身的高速来打金属系练级，不过就是MP太少了。

武斗家特有的技能系中，主要是提升速度为主。使用的技能中蓄力是最有用的，其他技能就无所谓了。武斗家的必杀技也算不错，不过有些尴尬。必杀技本身的效果是必定叱住敌人，让敌人减少一次行动机会，自己提升一级气力，即使是对高级的BOSS也有效。但是由于必杀技的出现本身就很靠运气，所以无论是从提升气力带来的伤害，还是从减少行动机会所减少的伤害来讲，都是很少的。武斗家的秘传书效果是保留上一场战斗的气力，看起来很厉害，但是一旦走楼梯进门切换场景，气力就不保留了。很不实用的秘传书，而且这个秘传书的任务也很麻烦。



盗贼

盗贼可以说是这次的一个平庸职业，力量、速度、防御力都属于中等或偏上的水平，由于短剑技能攻击面比较弱，一些技能又需要附加状态才能显示威力所在，比较麻烦，对杂兵战用没意义，对BOSS用又没效率，所以一般也都选择剑技能来学。但是这个职业还是很有存在意义的，主要是因为他的特有技能系。

盗贼的特有技能系，建议主角全都掌握。偷盗技能其他队友也可以掌握，以便增加效率，毕竟这次很多消耗量大的素材是可以通过偷盗获得的。而这系的最后一个技能也非常有用。一般流程中可以用来找宝箱，但是这个技能对蓝宝箱似乎是无效的。不过这个技能在宝物地图里是有很大用途，也许有人要说宝物地图中的宝箱都是蓝色的。我们用这个技能的目的并不是宝箱，而是在第一次探宝物地图时的楼层入口。使用这个技能后，下一层的入口会在地图上标注出来，这样第一次开地图的效率就大大提升了。

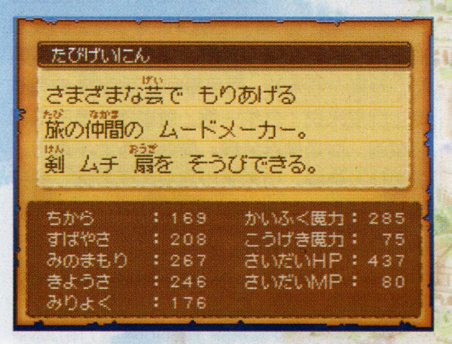
盗贼的秘传书是战斗结束后自动偷盗，也就是DQ3里盗贼的能力。这个非常有用，即便持有的角色在这一次战斗中从没攻击过也从没偷盗过，战斗结束后也会有一定几率自动偷盗，平时一定要带，联机也是。另外，盗贼是高效刷高级防具的关键所在，在后面介绍。

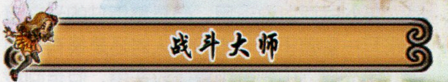
旅艺人

主角上来的初期职业，也是各项都平庸，一般来讲到了达玛神殿之后，大家都喜欢给主角变成攻击强的战士或武斗家，虽然说攻击上强力了，但是其他方便都会有多多少少减少，如果保留住这一个平庸的职业，对以后的战斗也会有一定帮助的。

特有技能系方面，如果打算可以转职后不久转职成物理攻击或防御职业，就不用考虑了，最多把濒死时回避率上升学了，如果打算再用一阵的，可以把82技能点的那个扔球学会，在BOSS战中会有用武之地。另外提升回避率的踢踏舞也可以在空闲时用下。

旅艺人的必杀技也可以说用途不大，虽然提升回避和反击的效果很好，但是由于这个职业的能力技能有限，提升完了也很鸡肋，毕竟是概率性高的东西，只能当作摸奖，不能作为稳定的战术安排。秘传书战斗之歌的效果全员提升一级攻击力，这个主要看队伍配置，如果队伍中有2个以上做物理输出，用这个就划算，要是只有一个物理输出，还是算了吧。





战斗大师

本作最强物理输出职业，可以说是高级BOSS战的标配之一。推荐的装备为剑和斧，都为他本身就可以使用的武器，可以省去最后那各自的12点去学别的。斧的话攻击力高，技能优秀，特别是拥有组攻击的斧无双，还有一定几率降防高伤害的兜割，而且技能消耗很低，斧无双是0消耗，平时对付杂兵非常便利。剑技能的话，推荐入手了隼剑之后使用，隼剑改+剑技能的隼斩或者是斗魂系的无心攻击，可以打出最高的物理输出。不过战斗大师默认不能装盾，在转职之前最好把盾技能先学满。再有一个缺点就是MP少，多用节能攻击好了。

专有技能系斗魂中舍身（すてみ）和无心攻击（无心こうげき）都是好技能。舍身可以将攻击力提升两级，但是防御力会下降一级，无心攻击的伤害倍率和隼斩是相同的，用哪个

其实都可以。另外气力爆发（テンションバーン）这个技能要用的话需要配合口哨或者仁王立来拉伤害，再有一点是这个技能使用后持续时间3回合，3回合内受到伤害后是随机增加气力，中期的时候可以用一下，到后期打高级BOSS时候还是算了，会出人命的。

战斗大师的必杀技非常实用，气力直接提升到50或者100，更加提高了他的输出效率。不过要注意部分BOSS由于会冻结波动（いてつくはどう），有可能在你输出前把你气力减回去，让你空欢喜一场。战斗大师的秘传书也属于发动几率不高，但不装白不装的类型。



魔法战士

这个职业也可以算个过渡职业吧。用一句话来概括就是，职业本身不优秀，但有各种必要性。魔法战士这个职业主要以辅助魔法和状态系魔法为主，可以说和盗贼倒是个好组合。不过除了会全部的状态系魔法外，其他能力方面都是半吊子，无论是攻击面还是魔法面，属于用起来不太好用的职业。但是他的特有技能却是很必要的，再有一点就是高效率刷防具时候也是关键人物。

魔法战士的特有技能是FORCE，一共包含了几种属性，其中风雷是一起的，暗和地也是一起的。FORCE的作用很大，特别是在BOSS战中。FORCE有两用用途，第一是作为攻击用，选择BOSS弱的属性，给负责物理攻击的角色加上，伤害会根据BOSS弱点属性的倍率计算；第二就是作为防御用，根据BOSS出招的属性来加FORCE，比如BOSS会用全体冰魔法，就可以使用冰属性的FORCE来减少一部分伤害。FORCE之间是互相替换不能并存的，但是他可以和其他的防御特技或咒文的效果叠加，比如和减少冰火伤害的フバーハ就可以叠加。另外，某些技能或武器上本身就带有了属性，即便使用了FORCE，也无法改变原本的攻击属性。

魔法战士的秘传书比较有用，让FORCE能变成全体化，但是全体化时选择攻击面还是防御面的属性就要看队伍配置了，另外队伍中最好有两个或两个以上的队友都会FORCE，攻击防御选择起来会比较方便。魔法战士的必杀很鸡肋，只是提升经验值。

游侠

游侠也可以算这次的尴尬职业了，除了敏捷外，其他的都那么回事。会部分回复系和辅助系的魔法，但是高级的就不会了。攻击力方面也偏弱，可以说游侠的输出主要指着自己敏捷高出会心，算是盗贼的上位职业。

专有技能系中没有什么好技能，如果不是为了20守备和20速度，以及敏捷带来的提高会心率的话，这一系的技能可以完全不学。

游侠的秘传书是提升会心率的，可惜的是，只是限于在濒死时提升。对此技能有爱的可以用圣骑士保护输出的角色，避免输出角色濒死时候挂掉。游侠的必杀技是提升攻击力防御力以及对吐息的防御力，但是很不幸的是这个必杀增加的效果是可以被冻结波动打消的，所以也不算实用。

攻略研究

圣骑士

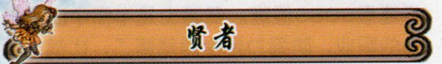
本作中最关键的职业之一，也是打高级BOSS的关键，可以说队伍里如果没圣骑，打高级BOSS很难。圣骑士是本作中血量最多的职业，防御力是全游戏第二，比战士低了40。不过在MP上比战士高出很多，从而打法就很丰富了。



圣骑士可以说是以守为攻的职业，活用各种防御技能不但可以帮其他同伴承受伤害，还能和其他技能组合把伤害返给敌人。比如敌人魔法攻击时候，用镜盾+仁王立的组合，可以把对全体的魔法返到对方魔法使用者那里。圣骑士的博爱技能非常强力，各种保护技能加上高血量是维持队伍生命力的法宝。圣骑士在队伍中只要专心管防御就可以，除了杂兵战，一般不管输出，特别是在BOSS战中。其辅助系只要能稳定圣骑士的血量、防御力这些就可以。

圣骑士的必杀技是无敌，不光所有伤害所有状态无效化，就连冻结波动对这个无敌效果也无可奈何，但是对其他附加的效果是可以打消的。圣骑被成为高级BOSS挑战的关键所在是在于必杀技无敌后可以配合仁王立来使用，相当于全队的伤害都无效了。所以圣骑在装备上一定要有容易出必杀的扇子和魔法战士的转生证。圣骑士的秘传书是组攻击技能，消耗MP较高，但伤害还可以，和回复魔力依存的。不过与其给圣骑士用，倒不如给僧侣用。





贤者

魔法系的高级职业，攻击、辅助、回复魔法都会一些。但缺点是除了MP是全职业最高，剩下的数值都比较平庸。咒文方面回复HP的不会最高级，但会最高级的复活魔法。攻击方面的咒文会最强的暗魔法和爆发系魔法，此外还有消耗全部MP的魔法。从回复的角度来看贤者比僧侣更需要高回复魔力，因为没有完全回复的原因；而从攻击的角度来看，贤者只要把魔力加到500以上就可以了，一般500以上对付杂兵足够，打BOSS的时候用魔力觉醒翻倍到999，也可以做和魔法师威力上下差不多的输出。

贤者专有的技能系可以说只要是用魔法的，都应该去学一个。达玛之悟提供了便利的转职，可以让达玛的神官半下岗。治愈之雨在一般的杂兵战和BOSS战中能有些效果。冻结波动主要用来打消敌人自己提升状态或者提升的气力。最主要的是这套技能系中带了MP+60和消耗MP减少25%的能力，为魔法系的角色节省了很多MP。

贤者的必杀技比较好用，特别是平时走迷宫MP消耗了一些之后，可以补满，不过一个老爷爷从天空中向你呕吐这太难接受了。贤者的秘传书也很强，在5回合内，使用咒文的时候会变成两次，除了完全复活和爆发魔力的魔法外，其他都适用。这个技能用后，MP消耗只消耗一次的，攻击魔法二连击的时候还有连击补正。

超级明星

超级明星和旅艺人一样，也是一个让人感觉摸不到头的职业。和旅艺人一样各项平庸，但唯有魅力值高。魅力值是影响角色最后时尚度的一部分，时尚度高的时候敌人一定几率会注意你，而不进行攻击。如果能达到高几率的话，即便是高级BOSS也会好打一些，但是还是靠运气决定，总体来讲，不太好用。

超级明星的技能系中，灯光比较有用，虽然这个技能也是拉仇恨的，和口哨差不多，但是由于是和时尚度挂钩，所以到后期这个技能拉仇恨的几率比口哨要大的多。召唤跳舞者出来跳舞对付部分比较硬的杂兵很有效，伤害在200左右，很稳定，但是缺点就是太稳定了，还有就是技能时间太长了。

超级明星的必杀和武斗家的效果差不多，这里就不做分析了。值得一提的是超级明星的秘传书很强。扔1000G出去，给敌人全体平均500左右的伤害，部分怪物伤害200，也有部分伤害在700-800。不消耗MP，而且金钱用量少，是杂兵战的好特技。







宝物迷宫中各要素透彻研究





宝箱研究

相信不少玩家都打通游戏正常流程了，而且也在攻克宝物迷宫和BOSS洞窟了，下面我们就来介绍一下，先介绍宝物迷宫。

宝物迷宫有以下几个特点：

1、地点地图随机分配

2、迷宫地图随机生成

3、最初探索地图有遮盖

4、打完底层BOSS得到新的地图

5、打完BOSS后地图全开

6、重新开关洞窟后迷宫内所有宝箱复位，BOSS再出现

以上就是宝物迷宫的特点，利用这些特点，我们可以做很多事情，比如刷BOSS掉落的装备，在里面练级，刷宝箱等等。下面让我们来看一下宝物迷宫中可能出现的BOSS及相关资料。

从资料中，可以看到有一个最短到达的楼层，比如说黑龙丸可以在3层后遇到，但是地图级别高了之后，黑龙丸也可能会在6层的时候遇到，如果是为了刷BOSS身上的装备，打出最短遇到的楼层自然是最好。另外再说说掉落相关的，偷盗是只有偷盗才能获得的，但是通常掉落的装备也是可以靠偷盗获得，只有稀有掉落才是只能靠打完BOSS的掉落获得，不过也有其他的方法，这个放后面说。

接下来再说说宝箱，说到宝箱要说一个宝箱级别的概念，这次迷宫中的宝箱都是蓝色的，



也就是说里面出什么说不准。但实际上是有一定规律的，每个宝箱都有级别，当然这个级别是不显示的，是玩家为了区分而给他定的。比如某宝箱是S级的，那么在这个宝箱里只能开出S级宝箱开出的东西。在这里要再说一点，每个宝箱的等级是固定的，也就是说，我刚刚开的S级宝箱，等我把地图关了再开的时候，再到那个箱子去开，开出的还是S级宝箱能开出的东西。当我们有目的的要刷宝箱时，只要记住要刷的宝箱位置，直接去开，其他的低级宝箱就可以被我们过滤掉了。

不过宝箱等级的出现其实是有条件的，和当层地图中出现的怪物有关系。通过这个，我们可以知道宝箱出现的等级范围。比如这几层出现的怪物有金属王，那么说明这几层的宝箱在A—E的级别，就可以把A级宝箱的范围锁小，在这几层中开启来找哪个是A级的，然后每次来的时候就去开启。级别列表参见后面附录表格。

出现BOSS	最短楼层	偷盗	通常掉落	稀有掉落	弱点
黑龙丸	3F	龙のうろこ	ドラゴンテイル(10%)	カグッチのこて(2%)	光(200%)
ハヌマーン	3F	ホワイトタイツ	ほのおのつめ(10%)	むてきのズボン(2%)	暗(200%)
スライムジェネラル	3F	プラチナヘッド	きせきのつるぎ(5%)	わざしのてぶくろ(2%)	暗(200%)
Sキラーマシン	5F	ドリルナックル	たつじんのオノ(5%)	えいゆうのブーツ(2%)	雷(150%)
イデアラゴン	5F	ドハデなスーツ	マジカルメガネ(5%)	りせいのサンダル(2%)	土(150%)
ブラッドナイト	7F	しんくのブーツ	しんぴのよろい(5%)	りんねのたて(2%)	炎(150%)
アトラス	7F	いかりのタトゥー	きょじんのハンマー(5%)	そらのトーガ(2%)	光(200%)
怪力军曹イボイノス	11F	とうこんエキス	战士のよろい(5%)	じあいのかぶと(2%)	冰(150%)
邪眼皇帝アウルート	11F	けんじゃのせいすい	ミネルヴァミトル(5%)	はるかぜのぼうし(2%)	火(150%)
魔剑神レパルド	11F	フェンサーコート	コンバットアーマー(5%)	しょうりのよろい(2%)	冰(150%)
破坏神フォロボス	12F	あやかしそう	きんかい(10%)	天使のローブ(2%)	风/光(150%)
グレイナル	12F	せかいじゅのは	オリハルコン(10%)	龙王の地图(5%)	暗(200%)

宝物地图命名方式

不少细心的玩家一定会发现，每次得到宝物地图时候，都是一个前缀名加一个中间名再加上一个等级来决定一张地图的内容，并且有时名字一样，也会是完全不同的两张图。实际上宝图的名字每一段都有一定随机数，这就出现了虽然名字相同，但是里面迷宫未必相同的情况。到底名字都影响什么，向下看。

玩过DQM2的人都知道那个钥匙，也是类似的命名道理，靠各种有随机变化的前缀后缀要素进行排列组合。这次的前缀分几个等级，这几个等级可以说是迷宫内第一层出现怪物的强弱排列。知道了第一层怪物的强弱的作用其实也是为了开宝箱，因为前面说过宝箱的等级和该层出现的怪物有关，如果第一层出现的怪物就是比较强的，见到高级宝箱的层数也就越少。

强弱等级	前缀
1	はかなき、ちいさな、うす暗き
2	ゆらめく、ざわめく、ねむれる
3	怒れる、咒われし
4	放たれし、けだかき、わななく
5	残された、见えざる、あらぶる とどろく、大いなる

中间名的作用也很重要，它是决定这个宝图中会出现哪些BOSS的，也就是说是方便我们刷各种高级防具的。和前缀名一样，也是带有一定的随机数。

另外，在宝物迷宫中有时还能碰到一些稀有楼层，一般都是那一层只有金属系的史来姆出没，而且还是一种，属于专门提供你练级或者赚钱的。

<table>
<tr><th>BOSS名</th><th>中间名</th><th></th></tr>
<tr><td>黑龙丸</td><td rowspan="3">花、岩、风</td><td rowspan="6">空、兽、梦</td></tr>
<tr><td>ハヌマーン</td></tr>
<tr><td>スライムジェネラル</td></tr>
<tr><td>Sキラーマシン</td><td rowspan="6">影、大地、命运</td></tr>
<tr><td>イデアラゴン</td></tr>
<tr><td>ブラッドナイト</td></tr>
<tr><td>アトラス</td><td rowspan="7">魂、暗、光</td></tr>
<tr><td>怪力军曹イボイノス</td></tr>
<tr><td>邪眼皇帝アウルート</td></tr>
<tr><td>魔剑神レパルド</td><td rowspan="4">魔神、星々、恶灵、神々</td></tr>
<tr><td>破坏神フォロボス</td></tr>
<tr><td>グレイナル</td></tr>
</table>

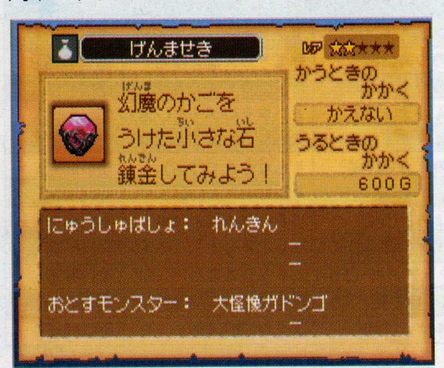


最强装备高效获得方法



最强装备分为最强武器系和最强防具系，无论这两个的哪一个，得到的时候其实都不是最强，要用进化秘石配合打魔王BOSS的珠子来合成最高级的。

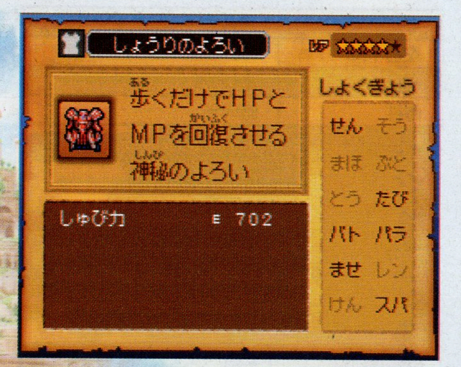
最强武器系比较好办，在迷宫中确认S级宝箱后，每次开关迷宫来刷即可。S级宝箱除了最强武器系之外，可以用来做确认的东西有以下几个：リサイクルストーン、天使のソーマ、せかいじゅのは。一旦开出这3个或者最强武器系就表示这个必定是S级宝箱了。除了最强武器系外，S级宝箱的天使のソーマ也是很有必要刷的，造进化秘石的关键材料。另外这里再把进化秘石的另一个材料——幻魔石的获得方法说一下。幻魔石（げんませき）是在A级的宝箱中，确认的物品是：げんませき、オリハルコン和金属系装备。另外オリハルコン在S级宝箱也可以开出来，不过能开出它的最低等级就是A了。



以上是最强武器系的获得方法，最强防具系主要是靠打宝物迷宫的BOSS稀有掉落获得，概率为2%。虽然有点低，但是也有稍微简便的方法。这里就要用到魔法战士和盗贼了，队伍里有魔法战士和盗贼的时候，4人都出现必杀后，同一回合使用，会变成超必杀技，在超必杀技中选择スーパールーレット。这个超必杀技一共有3个效果，也是随机的。

1、GOLD和经验值XX倍

2、GOLD和经验值XX倍“XXからお宝ゲット



确定！”

3、GOLD和经验值XX倍“XXからレアお宝ゲット确定！”

三个效果中，第二个效果是通常掉落物品，而第三个效果就是我们需要的稀有掉落确定了，一旦出现这个，战斗结束后稀有掉落必定入手，非常便利。超必杀技在一场中可以使用多次，宝物掉落的效果一旦出现一次后，之后就不会再出现了，也就是说一场中，如果先出现了2，2在这一场就不会出现了，接下来只会出现1和3。

但是这个方法问题在于如何控制必杀技的出现。其实游戏中早就准备好了两个装备，一个是最强扇子系，一个就是魔法战士的转生证，这两个都是增加必杀技出现率的，同时装备后效果提升显著。不过可惜的是魔法战士证只能有一个，单机的话即便剩下人都拿扇子，几率也差不少，所以联机刷是最快的。



魔王系攻略方法



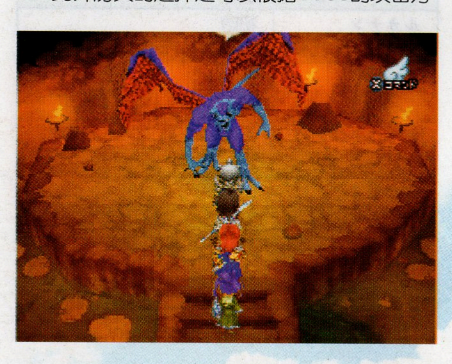
本次魔王系有一个特殊的系统，就是可以喂它经验值进行养成，养成的主要目的是让他提升等级，掉落的东西就会有变化（掉落表请见后面表格附录），再有一个目的就是不断挑战高等级BOSS。

一般魔王BOSS在前面30级都还算好打，主要是到后面学会了3动，以及提升HP、防御力、攻击力、速度，和学会很多大伤害特技或咒文后变得很棘手。打高等级的BOSS一般有3个职业是必备的，第一是圣骑士，第二是僧侣，第三是战斗大师，剩下一个同伴一般都会在战斗大师和贤者之间进行选择。两个战斗大师可以加快打BOSS的速度，贤者则可以巩固队伍的安定性，双僧侣也可以增加安定，但是有人挂了就一定要用叶子了，这个就看自己喜好了。如果是双战斗大师，FORCE全体化和战斗之歌是要必备的，这样在前两个回合开始就已经能有不错的输出了。如果是一个战斗大师，首回合可以让他舍身。僧侣作用不说了，回复还有辅助。圣骑士可以说是防御的核心，但是BOSS到了高等级的时候，就不能用仁王立乱抗伤害了，否则自己会挂的很快。可以考虑用灯光+大防御的组合，激怒BOSS，把单体攻击拉到自己身上，然后用大防御变为1/10的伤害。

打高级BOSS要注意两点，第一是能速战速决就不要拖，比如在圣骑士爆必杀的回合，全员大防御，下回合圣骑士使用仁王立拉掉队伍所有伤害的时候，一定要趁着这机会尽快做各种输出，回复之类的工作可以留到圣骑士必杀效果消失的前一回合来做。第二就是提升能力的COMBO不要太长，尽量在一回合内能搞定，否则被BOSS的冻结波动打了之后，拖时间长了对自己不利。

从装备上来讲，圣骑士必备是扇子+魔法战士证，防即死异常状态的裤子。扇子技能中还有返冰火吐息攻击的技能，有时可以用一用，但主要装扇子原因是用必杀扇子和魔法战士证的必杀技出现率上升。僧侣的装备以状态耐性系优先，其次再考虑回避率和防御力，另外僧侣培养时候一定要培养高速型。战斗大师则是标准的隼剑改加上高防御力的防具，也要注意防即死。贤者选用的时候最好以慢速，相对高防来培养，队伍中有时有个提状态或回复的后手也比较稳定。

此外防具的选择还可以根据BOSS的攻击方



式，比如主要以冰火攻击为多的就可以找一些耐性好减轻冰火伤害的来装上，效果还是很明显的。FORCE的使用前面提到过，主要是针对BOSS的弱点。另外还可以根据BOSS几率较高的有效状态变化来进行攻击。下面是单机6个BOSS的资料，供大家参照。

巴拉莫斯（バラモス）

行动次数：1-2 41级后增加一次行动
最大HP：6500（LV1）13057（LV99）
攻击：400（LV1）803（LV99）
守备：400（LV1）600（LV99）
速度：200（LV1）320（LV99）

攻击方法/习得等级

メラゾーマ	初始
イオナズン	初始
しゃくねつの炎	初始
いてつくはどう	LV8
れんごくの火炎	Lv24
メラガイアー	Lv33
イオグランデ	LV57

有效变化几率

速度下降	75%
魔防下降	50%
守备下降	25%
攻击下降	5%
弱点	冰150%
耐性	风50%

姆多（ムドー）

行动次数：2 41级后增加一次行动
最大HP：6750（LV1）13559（LV99）
攻击：525（LV1）1055（LV99）
守备：415（LV1）623（LV99）
速度：240（LV1）645（LV99）

攻击方法/习得等级

しゃくねつ炎	初始
ルカナン	初始
まぶしい光	初始
スカラ	初始
輝く息	Lv5
いてつくはどう	Lv10
れんごく火炎	Lv16
いなずま	Lv41
痛恨一击	Lv41

有效变化几率

速度下降	50%
魔防下降	50%
守备下降	15%
攻击下降	5%
弱点	冰150%
耐性	暗50%

多鲁马格斯（ドルマゲス）

行动次数：2 41级后增加一次行动
最大HP：7000（LV1）14061（LV99）
攻击：545（LV1）1095（LV99）
守备：430（LV1）645（LV99）
速度：300（LV1）480（LV99）

攻击方法/习得等级

超高速连打	初始
マヒャド	初始
ドルモーア	初始
しゃくねつ炎	初始
おたけび	初始
いてつくはどう	Lv4
超おたけび	Lv8
フェザースコール	Lv12
れんごく火炎	Lv16
マヒャデドス	Lv28
ドルマドン	Lv57

有效变化几率

速度下降	50%
魔防下降	50%
守备下降	15%
攻击下降	5%
弱点	土150%
耐性	风50%

龙王

行动次数：2 41级后增加一次行动
最大HP：7500（LV1）15066（LV99）
攻击：640（LV1）1286（LV99）
守备：450（LV1）675（LV99）
速度：190（LV1）304（LV99）

攻击方法/习得等级

しゃくねつ炎	初始
なぎはらい	Lv24
れんごく火炎	Lv33
やみのブレス	Lv48
いてつくはどう	Lv57

有效变化几率

命中下降	25%
速度下降	75%
魔防下降	50%
守备下降	25%
攻击下降	10%

弱点	150%
耐性	75%

死神皮萨罗（デスピサロ）

行动次数：2 41级后增加一次行动
最大HP：7500（LV1）15066（LV99）
攻击：665（LV1）1336（LV99）
守备：510（LV1）765（LV99）
速度：280（LV1）448（LV99）

攻击方法/习得等级

ドルモーア	初始
マヒャド	初始
スクルト	初始
いてつくはどう	初始
ザキ	Lv5
あまい息	Lv10
れんごく火炎	Lv16
ザラキ	Lv22
マヒャデドス	Lv28
かがやくいき	Lv34
ドルマドン	LV41

有效变化几率

咒文封印	25%
速度下降	75%
魔防下降	50%
守备下降	25%
攻击下降	5%
弱点	冰150%
耐性	雷50%

米鲁多拉丝（ミルドラース）

行动次数：2 41级后增加一次行动
最大HP：7500（LV1）15066（LV99）
攻击：690（LV1）1386（LV99）
守备：520（LV1）780（LV99）
速度：170（LV1）272（LV99）

攻击方法/习得等级

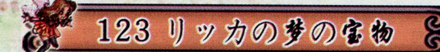
しゃくねつ炎	初始
メラゾーマ	初始
イオナズン	初始
ルカナン	初始
マホカンタ	Lv4
いてつくはどう	Lv8
れんごく火炎	Lv12
めいそう	Lv16
メラガイアー	Lv28
イオグランテ	Lv41
暗黑のきり	Lv57

有效变化几率

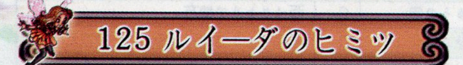
速度下降	75%
魔防下降	50%
守备下降	25%
攻击下降	5%
弱点	风150%
耐性	土50%



部分关键下载任务介绍



任务地点人物：セントシュタイン城下町宿屋，要从柜台内和リッカ对话。
接受任务条件：手中拥有带“梦”的地图。
任务内容：打穿带“梦”的地图，得到宝物。然后会宿物和リッカ对话。
奖励报酬：せかいじゅのしずく、せかいじゅのは



任务地点人物：セントシュタイン城下町宿屋，要从柜台内和リッカ对话。
接受任务条件：游戏通关后，并且任务123完成后。
任务内容：到柜台内和リッカ对话接受任务，之后和边上的ルイーダ对话，让你帮她去找昔日的朋友。来到カルバドの集落，和村口的人对话，然后到大帐篷里和族长对话（如果族长没在请去北方的墓寻找），对完话后睡到夜晚。然后和广场中间的幽灵对话，要你坐船去地图最上方的墓地去找她的项链。注意：从村子出来后，要跑到下面的船上，然后坐船到上面的墓地才有效，中间用任何移动技能和交通工具都不行。找到项链后回到宿屋交给ルイーダ，任务完成。
奖励报酬：ルイーダ加入

要注意一点，鲁伊达加入后，直接在柜台外面和她说话，像招一般队友一样招来她。在宿屋内的时候她不出现在队伍中，出门后出现。此外鲁伊达挂了后直接回宿屋会自动复活。



全怪物出现地点及掉落资料



编号	名称	通常掉落	掉率	稀有掉落	掉率	主要出现地点
1	スライム	やくそう	A	スライムゼリー	B	ウォルロ地方、キサゴナ遗迹或其他
2	ズッキーニャ	どくけしそう	A	まんげつそう	E	ウォルロ地方
3	モーモン	やくそう	B	せいすい	D	ウォルロ地方
4	ドロザラー	どくけしそう	C	ステテコパンツ	D	ウォルロ地方
5	じんめんちょう	まんげつそう	B	ちょうのはね	D	ウォルロ地方、エラフィタ地方
6	ドラキー	やくそう	B	キメラのつばさ	D	ウォルロ地方、キサゴナ遗迹
7	リリパット	ぬのの服	B	皮のぼうし	D	ウォルロ地方、キサゴナ遗迹或其他
8	わらいぶくろ	うしのふん	A	上やくそう	D	キサゴナ遗迹
9	メタッピー	キメラのつばさ	C	はねのおうぎ	D	キサゴナ遗迹
10	メラゴースト	せいすい	C	まほうのせいすい	E	キサゴナ遗迹、东セントシュタイン
11	ゆうれい	せいすい	C	きぬのローブ	D	キサゴナ遗迹、西セントシュタイン
12	みならいあくま	ぬののズボン	C	かしの杖	D	西セントシュタイン、东セントシュタイン
13	おおきづち	皮のこしまき	D	こんぼう	D	西セントシュタイン、东セントシュタイン
14	スライムベス	やくそう	A	スライムゼリー	A	西セントシュタイン、东セントシュタイン
15	おばけキノコ	やくそう	A	ゆめみの花	E	西セントシュタイン、东セントシュタイン
16	バブルスライム	どくけしそう	A	スライムゼリー	A	西セントシュタイン、エラフィタ地方或其他
17	ウパソルジャー	おなべのふた	B	兵士の剣	D	西セントシュタイン、东セントシュタイン
18	ひとくいが	どくがのこな	A	ちょうのはね	B	エラフィタ地方
19	ねこまどう	かしの杖	B	きぬのローブ	C	エラフィタ地方
20	かまっち	よるのとばり	B	あさのぐんて	C	エラフィタ地方、ほろびの森或其他
21	デンデンがえる	どくけしそう	B	ガマのあぶら	C	东セントシュタイン、エラフィタ地方
22	ブラウニー	皮のこしまき	C	ちからのたね	F	エラフィタ地方、ほろびの森
23	ポンポコだぬき	やくそう	B	まじゅうの皮	C	东セントシュタイン、エラフィタ地方
24	タホドラキー	キメラのつばさ	B	こうもりのはね	B	エラフィタ地方、ほろびの森或其他
25	どくやずきん	どくけしそう	A	皮のこて	D	エラフィタ地方、ほろびの森或其他
26	マッドオックス	ゆめみの花	B	やわらかウール	C	ほろびの森
27	キズモ	まだらくもいと	C	どくがのこな	D	ほろびの森、ルディアノ城
28	がいこつ	ぬののてぶくろ	C	どうのつるぎ	E	ほろびの森、ルディアノ城或其他
29	ホイミスライム	やくそう	A	スライムゼリー	A	ルディアノ城、西ベクセリア地方或其他
30	ベビーマジシャン	皮のくつ	C	まどうしの杖	E	ルディアノ城、东ベクセリア地方
31	シールドこぞう	皮の盾	B	せいどうの盾	E	ルディアノ城
32	メーダ	皮のムチ	C	まほうのせいすい	D	ルディアノ城
33	もみじこぞう	まんげつそう	A	上やくそう	C	东ベクセリア地方
34	ガチャコッコ	キメラのつばさ	C	てつのクギ	D	东ベクセリア地方、西ベクセリア地方
35	テンツク	やくそう	B	はでな服	E	东ベクセリア地方、西ベクセリア地方
36	とっしんこぞう	天使のすず	C	てつのやり	D	东ベクセリア地方、西ベクセリア地方
37	マタンゴ	うるわしキノコ	B	げんこつダケ	B	东ベクセリア地方、西ベクセリア地方
38	さまようたましい	せいすい	A	天使のすず	D	东ベクセリア地方、西ベクセリア地方或其他
39	ウィングスネーク	へびのぬけがら	B	こうもりのはね	C	东セントシュタイン、西ベクセリア地方
40	メイジポンポコ	まんげつそう	B	まじゅうの皮	C	西ベクセリア地方
41	ぐんたいがに	べっこう	B	赤いサンゴ	D	西ベクセリア地方、海辺の洞窟或其他
42	しにがみ	きぬのローブ	B	とんがりぼうし	E	西ベクセリア地方、封印のほこら
43	まじゅつし	まどうしの杖	D	まほうのせいすい	E	封印のほこら、アユルダーマ岛
44	ミイラ男	よごれたほうたい	B	ターバン	D	封印のほこら
45	はにわナイト	うろこの盾	C	兵士の剣	D	封印のほこら

46	メタルスライム	上やくそう	D	命のきのみ	F	封印のほこら、ウォルロ地方高台
47	アローインプ	皮のぼうし	C	レザーマント	D	アユルダーマ岛
48	スライムナイト	やくそう	B	スライムゼリー	E	アユルダーマ岛、ダーマの塔
49	かまいたち	みがきずな	C	はやてのリング	E	アユルダーマ岛
50	マンドリル	まじゅうの皮	B	上やくそう	C	アユルダーマ岛、ダーマの塔
51	スライムタワー	スライムゼリー	A	スライムピアス	C	アユルダーマ岛、ダーマの塔或其他
52	ドロヌーバ	うしのふん	B	おかしなくすり	E	アユルダーマ岛、海边の洞窟
53	マージマタンゴ	うるわしキノコ	A	げんこつダケ	A	ダーマの塔、アユルダーマ岛
54	ドラキーマ	こうもりのはね	A	きんのゆびわ	D	アユルダーマ岛、ダーマの塔
55	くさった死体	どくどくヘドロ	A	ちからのゆびわ	E	アユルダーマ岛、ダーマの塔
56	ひとつめピエロ	まほうのせいすい	C	とんがりぼうし	D	アユルダーマ岛、ダーマの塔
57	さまようよろい	てつのつるぎ	D	てつのよろい	E	ダーマの塔、カラコタ地方或其他
58	ニードルオクト	まじゅうのツノ	B	赤いサンゴ	C	海边の洞窟、ベレンの岸边或其他
59	キメラ	キメラのつばさ	A	かぜきりのはね	C	海边の洞窟、ベレンの岸边
60	かいぞくウーパー	绿のコケ	B	てつの盾	D	海边の洞窟、ベレンの岸边或其他
61	しびれくらげ	まんげつそう	B	きつけそう	C	海边の洞窟、海上
62	ガマキャノン	ガマのあぶら	A	どくどくヘドロ	C	海边の洞窟、ベレンの岸边或其他
63	しびれあげは	ちょうのはね	A	どくがのこな	D	ベレンの岸边、カラコタ地方
64	ぶっちズキーニャ	上やくそう	B	ロングスピア	E	ベレンの岸边、カラコタ地方
65	まだらイチョウ	いやしそう	C	きつけそう	D	ベレンの岸边
66	うずしおキング	白いかいがら	B	赤いサンゴ	C	ベレンの岸边、カラコタ地方或其他
67	リカント	まじゅうの皮	B	てつのツメ	D	ベレンの岸边、カラコタ地方
68	ジャガーメイジ	ネコずな	C	さばきの杖	E	カラコタ地方、ビタリ平原
69	ゴートドン	やわらかウール	A	まじゅうのツノ	D	カラコタ地方、ビタリ平原
70	おおくちばし	キメラのつばさ	B	木のくつ	C	ビタリ平原
71	ビッグモアイ	まりょくの土	B	つけもの石	E	ビタリ平原、ビタリ山
72	タイガーランス	まじゅうの皮	A	ホーリーランス	E	ビタリ平原、サンマロウ地方
73	スマイルロック	ばくだん石	B	つけもの石	D	ビタリ山
74	どくどくゾンビ	どくどくヘドロ	B	ブーメランパンツ	D	カラコタ地方、ビタリ平原或其他
75	メタルライダー	ライトシールド	D	てつかぶと	E	ビタリ山
76	メイジキメラ	キメラのつばさ	B	いのりのゆびわ	E	ビタリ山、グビアナ沙漠、サンマロウ地方
77	じんめんじゅ	上やくそう	C	上どくけしそう	D	ビタリ海岸、ビタリ山
78	ストーンマン	つけもの石	B	命の石	E	ビタリ山、サンマロウ地方
79	ビッグフェイス	ライトシールド	C	てつのつるぎ	E	サンマロウ地方
80	ピンクモーモン	まんげつそう	B	花のみつ	C	サンマロウ地方
81	リカントマムル	まじゅうの皮	A	まよけのツメ	D	ビタリ海岸、サンマロウ地方
82	バブーン	まじゅうの皮	A	ちからのゆびわ	E	サンマロウ地方
83	ベホイミスライム	上やくそう	C	スライムゼリー	D	サンマロウ北洞窟、ウォルロ地方高台
84	きとうし	まほうのほうい	D	あおのグローブ	D	サンマロウ北洞窟
85	デッドペッカー	かぜきりのはね	B	はやぶさのツメ	E	サンマロウ北洞窟
86	メーダロード	いばらのムチ	C	上どくけしそう	D	サンマロウ地方、サンマロウ北洞窟
87	メタルハンター	てっこうせき	C	クロスボウ	D	サンマロウ北洞窟、雨の岛或其他
88	オーシャンクロー	龙のうろこ	C	てっこうかぎ	D	サンマロウ北洞窟、海上
89	メタルブラザーズ	スライムゼリー	A	ミスリルこうせき	E	ビタリ海岸、サンマロウ北洞窟
90	キングスライム	スライムゼリー	A	スライムのかんむり	F	サンマロウ地方、雨の岛或其他
91	ヘルマリーン	まじゅうのツノ	B	いかりのタトゥー	E	ビタリ海岸、海
92	オクトスパイカー	まじゅうのツノ	B	てつのクギ	C	グビアナ沙漠、海
93	ウパパロン	てつかぶと	C	はじゃのつるぎ	D	サンマロウ地方、グビアナ沙漠或其他
94	デザートランナー	ネコずな	C	みがきずな	D	グビアナ沙漠
95	サンドシャーク	みがきずな	C	ネコずな	D	ビタリ海岸、グビアナ沙漠
96	ゴールドマン	きんのゆびわ	C	グビアナきんか	F	グビアナ沙漠

攻略研究

97	デザートタンク	ガマのあぶら	A	ちょうネクタイ	D	グビアナ沙漠
98	マミー	よごれたほうたい	A	うらみのほうじゅ	F	グビアナ沙漠、グビアナ地下水道
99	ジェリーマン	ようがんのカケラ	C	ルビーのげんせき	D	グビアナ地下水道
100	がいこつ兵	きんのロザリオ	B	てつのむねあて	D	グビアナ地下水道
101	ヘルバイパー	へびのぬけがら	A	こうもりのはね	B	グビアナ地下水道、西ベクセリア地方小岛
102	ベンガルクーン	ネコずな	A	ストロスの杖	F	ビタリ海岸、グビアナ地下水道
103	アーゴンデビル	こうもりのはね	A	あくまのタトゥー	C	グビアナ地下水道、アシュバル地方
104	リザードマン	龙のうろこ	B	あつでのよろい	E	ヤハーン湿地、アシュバル地方或其他
105	ブラックベジター	ばくだん石	C	ロングスピア	E	アシュバル地方、雨の岛或其他
106	ガメゴン	べっこう	A	龙のうろこ	B	ヤハーン湿地、アシュバル地方或其他
107	じごくのハサミ	白いかいがら	B	どくがのナイフ	D	ベレンの岸边、ヤハーン湿地或其他
108	ブラックタヌー	まじゅうの皮	A	特やくそう	D	グビアナ沙漠、ヤハーン湿地
109	メダパニつむり	ガマのあぶら	A	ぎんのリスト	D	ヤハーン湿地、雨の岛
110	ウドラー	いやしそう	B	どくがのこな	D	ヤハーン湿地、カルバド大草原或其他
111	グール	どくどくヘドロ	B	いかりのタトゥー	D	グビアナ地下水道、ヤハーン湿地或其他
112	アイアンクック	てっこうせき	B	ドリルナックル	E	カルバド大草原、ダダマルダ山
113	突げきホーン	まじゅうのツノ	A	うしのふん	C	カルバド大草原、ダダマルダ山
114	アサシンエミュー	上どくけしそう	B	どくばり	D	カルバド大草原、ダダマルダ山
115	ビッグホーン	やわらかウール	A	まじゅうのツノ	C	カルバド大草原、ダダマルダ山或其他
116	ばくだん岩	ばくだん石	A	ヘパイトスのひだね	E	カルバド大草原、ダダマルダ山
117	ヒババンゴ	まじゅうの皮	C	ちからのルビー	C	カルバド大草原、カズチィチィ山
118	ストロングアニマル	やわらかウール	B	プラチナこうせき	E	カズチィチィ山、ジャーホジ地方
119	ヌボーン	こうもりのはね	A	あくまのタトゥー	C	ビタリ海岸、カズチィチィ山
120	ようじゅつし	まほうのほうい	C	ふしぎなきのみ	F	カズチャ村
121	ガオン	きよめの水	B	まほうの盾	E	カズチャ村、ジャーホジ地方
122	しにがみ兵	てつかめん	D	バトルフォーク	E	カズチャ村、ジャーホジ地方、オンゴリの崖
123	じごくのよろい	はじゃのつるぎ	D	シルバーメイル	E	カズチャ村
124	トロル	こんぼう	A	ちからのたね	F	カズチィチィ山、カズチャ村或其他
125	デビルスノー	こおりのけっしょう	C	あやかしそう	D	エルマニオン雪原、エルマニオン海岸
126	キラーリカント	まじゅうの皮	A	みかわしの服	D	エルマニオン雪原、エルマニオン海岸或其他
127	ふゆしょうぐん	こおりのけっしょう	C	こおりの盾	F	エルマニオン雪原、エルマニオン海岸或其他
128	ランドンクイナ	どくどくヘドロ	C	アサシンダガー	E	エルマニオン雪原、エルマニオン海岸
129	ビッグボック	こうもりのはね	A	けがわのポンチョ	D	エルマニオン雪原、アイスバリー海岸或其他
130	ホワイトランサー	うまのふん	B	きようさのたね	F	エルマニオン雪原、アイスバリー海岸
131	ベホイムスライム	やくそう	A	スライムゼリー	A	アイスバリー海岸、エルシオン地下校舍或其他
132	アイスビックル	うろこのよろい	B	はやぶさのツメ	D	エルマニオン雪原、アイスバリー海岸或其他
133	トーテムキラー	木のぼうし	B	こおりの盾	F	エルシオン地下校舍
134	アサシンドール	かげのターバン	D	アサシンダガー	E	エルシオン地下校舍、オンゴリの崖
135	デスプリースト	きんのロザリオ	C	ぎょうじゃのほうい	E	エルシオン地下校舍
136	ヘルビースト	てつゲタ	D	せいじゃのはい	E	アイスバリー海岸、エルシオン地下校舍或其他
137	ガニラス	命の石	C	シーブスナイフ	E	ビタリ海岸、雨の岛、アイスバリー海岸
138	オーシャンナーガ	へびのぬけがら	A	へびがわのムチ	E	ビタリ海岸、龙のつばさ地方、海
139	ダークホビット	はじゃのつるぎ	C	まほうの盾	C	东ナザム地方、西ナザム地方
140	スーパーテンツク	みかわしの服	C	イケてるミュール	E	ジャーホジ地方、オンゴリの崖、东ナザム地方
141	ライノキング	まじゅうのツノ	B	まじゅうの皮	C	アルマの塔、东ナザム地方、西ナザム地方
142	レッドサイクロン	はやてのリング	C	うつくしそう	F	オンゴリの崖、东ナザム地方或其他
143	アロダイタス	こうもりのはね	B	あんぜんぐつ	D	东ナザム地方、西ナザム地方或其他
144	死灵の骑士	くさりかたびら	C	プラチナソード	D	东ナザム地方、西ナザム地方或其他
145	ブラッドアーゴン	こうもりのはね	A	あくまのタトゥー	B	西ナザム地方、魔兽の洞窟或其他
146	ブラッドマミー	よごれたほうたい	A	うらみのほうじゅ	E	ジャーホジ地方、オンゴリの崖、魔兽の洞窟
147	デビルアーマー	シルバーメイル	D	てつかめん	E	西ナザム地方、魔兽の洞窟



交友 南京 马巍巍

翔武他多少岁了啊？我猜应该28岁以上吧？

男，？？岁，南京市鼓楼区，QQ：546214645

148	スネークロード	うみなりの杖	D	まじないしの服	E	魔兽の洞窟
149	リビングスタチュー	あやかしそう	C	命の石	E	魔兽の洞窟、龙のしっぽ地方
150	うごくせきぞう	つけもの石	B	命の石	E	魔兽の洞窟、龙のしっぽ地方
151	おどるほうせき	ひかりの石	B	ピンクパール	D	カルバド大草原、魔兽の洞窟
152	ギガントヒルズ	龙のうろこ	B	きんかい	F	魔兽の洞窟、龙のしっぽ地方或其他
153	はぐれメタル	はやてのリング	C	しわよせのくつ	E	魔兽の洞窟(B2-3F)、ウォルロ地方高台
154	アンクルホーン	まじゅうの皮	B	命のきのみ	F	ビタリ海岸、龙の门或其他
155	ヘルジャッカル	まりょくの土	B	ちからのルビー	D	龙の门、龙のしっぽ地方
156	マッドファルコン	ようがんのカケラ	C	トリのおうぎ	D	龙のしっぽ地方、龙のつばさ地方或其他
157	サイクロプス	こんぼう	B	けがわのベスト	E	龙のしっぽ地方、のつばさ地方或其他
158	くもの大王	いかずちのたま	B	いかずちの杖	E	龙のしっぽ地方、龙のあぎと地方或其他
159	メガザルロック	ばくだん石	B	せかいじゅのしずく	E	ジャーホジ地方、オンゴリの崖、龙のしっぽ地方
160	ようがんピロー	ようがんのカケラ	B	きつけそう	D	龙のあぎと地方、ドミール火山
161	ゴーレム	つけもの石	B	ミスリルこうせき	E	ビタリ海岸、龙のつばさ地方或其他
162	ギャオース	龙のうろこ	B	まじゅうのツノ	D	海
163	ヒートギズモ	どくがのこな	C	ほのおの盾	E	ジャーホジ地方、龙のしっぽ地方或其他
164	エビルチャリオット	てつこうせき	C	ドリルナックル	D	ドミール火山、アイスバリー海岸或其他
165	マグマロン	ようがんのカケラ	B	マグマの杖	E	ドミール火山
166	りゅう兵士	龙のうろこ	B	さんぞくのサーベル	E	ドミール火山
167	ゴードンヘッド	かがみ石	C	いかりのタトゥー	E	ジャーホジ地方、ドミール火山
168	ようがんまじん	ようがんのカケラ	B	ヘパイトスのひだね	E	ドミール火山、龙のくび地方
169	グリーンドラゴン	绿のコケ	B	龙のうろこ	B	ビタリ海岸、ドミール火山、龙のくび地方
170	ヘルダイバー	龙のうろこ	C	うみなりの杖	E	龙のくび地方、闭ざされた牢狱或其他
171	ゾンビナイト	どくどくヘドロ	A	パルチザン	E	ガナン帝国领、ガナン帝国城、海
172	ダークデンデン	ガマのあぶら	A	やいばのよろい	F	ガナン帝国领、雨の岛或其他
173	影の骑士	よるのとばり	C	おしゃれなスーツ	E	ガナン帝国领、ガナン帝国城
174	キラーマシン	てつのクギ	B	すばやさのたね	F	ガナン帝国领、ガナン帝国城或其他
175	スケアリードッグ	まじゅうの皮	B	まじゅうのツノ	C	ガナン帝国领、ゲビアナ沙漠高台或其他
176	キラーアーマー	まほうのよろい	E	まもりのたね	F	ガナン帝国领、ガナン帝国城或其他
177	フロストギズモ	こおりのけっしょう	B	けんじゃのせいすい	D	ガナン帝国领、ガナン帝国城、アルマの塔
178	だいまじん	命の石	D	リサイクルストーン	F	ガナン帝国领、ガナン帝国城、アルマの塔
179	ボストロール	こんぼう	B	ブーメランパンツ	D	ガナン帝国城、闭ざされた牢狱或其他
180	キャノンキング	ガマのあぶら	A	ばんのうぐすり	D	ガナン帝国城、ゲビアナ沙漠高台或其他
181	ナイトリッチ	ソードブレイカー	D	ダークシールド	F	ガナン帝国城、闭ざされた牢狱或其他
182	ワイトキング	にそうのころも	E	しんこうのたね	F	ガナン帝国城、闭ざされた牢狱或其他
183	クローハンズ	まよけのツメ	D	ドラゴンメイル	E	闭ざされた牢狱、オンゴリの崖高台
184	ウィングデビル	きんのゆびわ	C	ドクロのゆびわ	F	闭ざされた牢狱、海
185	シュプリンガー	龙のうろこ	D	ドラゴンキラー	E	闭ざされた牢狱、绝望と憎恶の魔宫
186	てつこうまじん	てつこうせき	B	サタンヘルム	E	闭ざされた牢狱、西ナザム地方高台
187	ガメゴンロード	べっこう	A	龙のうろこ	C	闭ざされた牢狱
188	キラークラブ	ゆめみの花	B	どくがのナイフ	E	闭ざされた牢狱、绝望と憎恶の魔宫或其他
189	マポレーナ	いのりのゆびわ	D	せいじゃのはい	E	绝望と憎恶の魔宫、西ベクセリア地方小岛
190	ヘルクラウダー	いかずちのたま	B	まりょくのたね	F	绝望と憎恶の魔宫、アルマの塔
191	レッドドラゴン	龙のうろこ	B	ドラゴンクロー	E	绝望と憎恶の魔宫、アユルダーマ岛高台或其他
192	ギガンテス	ちからのゆびわ	D	ジャイアントクラブ	E	绝望と憎恶の魔宫、アルマの塔或其他
193	アカイライ	赤いサンゴ	C	レッドタイツ	E	绝望と憎恶の魔宫、オンゴリの崖高台
194	マジックアーマー	まほうのよろい	C	ハルベルト	E	绝望と憎恶の魔宫
195	ベホマスライム	スライムゼリー	B	ばんのうぐすり	D	绝望と憎恶の魔宫、ウォルロ地方高台
196	トロルキング	特やくそう	C	おにのかなぼう	E	绝望と憎恶の迷宫、オンゴリの崖高台
197	じごくのメンドーサ	まじょの服	E	エルフののみぐすり	F	绝望と憎恶の迷宫、西ベクセリア地方
198	にじくじゃく	つきのめぐみ	C	カラフルチュチュ	F	绝望と憎恶の迷宫、オンゴリの崖高台

199	ナイトキング	ダークシールド	D	ドクロのかぶと	F	绝望と憎恶の迷宫、アイスバリー海岸岛或其他
200	ギガントドラゴン	龙のうろこ	B	ヘビーメタル	E	绝望と憎恶の魔宫、アルマの塔或其他
201	ヘルバトラー	あくまのタトゥー	B	もうぎゅうヘルム	E	绝望と憎恶の魔宫、アルマの塔或其他
202	ひょうがまじん	こおりのけっしょう	B	リサイクルストーン	F	绝望と憎恶の迷宫、アイスバリー海岸岛
203	キマライガー	うまのふん	B	パルチザン	E	绝望と憎恶の魔宫、アユルダーマ岛高台
204	ひとくいばこ	ちいさなメダル	B	きんのブレスレット	E	ダーマ塔、サンマロウ北洞窟或其他
205	ミミック	ちいさなメダル	B	きんのロザリオ	D	魔兽の洞窟、ガナン帝国城、アルマの塔
206	スライムベホマズン	スライムゼリー	D	スライムのかんむり	E	宝物地图洞窟(地形：土)
207	ゴールデントーテム	グビアナきんか	B	きんかい	F	宝物地图洞窟(地形：土、遗迹)
208	ラストテンツク	あつでのグローブ	D	エナメルのくつ	E	宝物地图洞窟(地形：土、遗迹)
209	ダークトロル	まりょくの土	B	ぎぞくのチュニック	E	宝物地图洞窟(地形：土、火)
210	スターキメラ	ひかりの石	A	ほしのカケラ	E	宝物地图洞窟(地形：土)
211	ギリメカラ	ヘビーメタル	C	チェインドレス	E	グビアナ沙漠高台
212	ヘルミラージュ	レイニーロッド	C	水のはごろも	D	宝物地图洞窟(地形：土)
213	だいおうクジラ	みがきずな	B	トライデント	D	宝物地图洞窟(地形：土)
214	メタルキング	スライムのかんむり	E	オリハルコン	F	アルマの塔、宝物地图洞窟
215	ゴッドライダー	はやぶさの剣	E	おうじゃのマント	F	宝物地图洞窟(地形：土)
216	レジェンドホース	うまのふん	A	きりんのおうぎ	F	宝物地图洞窟(地形：土)
217	ガメゴンレジェンド	べっこう	A	ドラゴンシールド	D	宝物地图洞窟(地形：土)
218	デスタランチュラ	まだらくもいと	A	ぎぞくのジャケット	E	宝物地图洞窟(地形：土)
219	アイアンブルドー	まじゅうの皮	C	プラチナこうせき	E	宝物地图洞窟(地形：遗迹)
220	スライムマデュラ	スライムゼリー	C	ちりょくのかぶと	E	宝物地图洞窟(地形：遗迹)
221	まおうのかめん	あくまのタトゥー	C	おやぶんの盾	E	宝物地图洞窟(地形：遗迹、水)
222	サタンメイル	てつかめん	D	はめつの盾	F	宝物地图洞窟(地形：遗迹)
223	ピュアール	だいまどうぼうし	D	だいまどうローブ	F	宝物地图洞窟(地形：遗迹)
224	ボーンスパイダ	まだらくもいと	A	ドリルナックル	E	宝物地图洞窟(地形：遗迹)
225	キマイラロード	かがみ石	C	あくまのムチ	D	宝物地图洞窟(地形：遗迹)
226	ゴールデンスライム	きんかい	E	オリハルコン	F	宝物地图洞窟(地形：遗迹、雪)
227	ゴールドマジンガ	きんかい	E	ふんさいのおおなた	F	宝物地图洞窟(地形：遗迹)
228	ファイナルウェポン	ミスリルこうせき	C	コンバットメイル	E	宝物地图洞窟(地形：遗迹)
229	プラチナキング	プラチナこうせき	A	スキルのたね	F	宝物地图洞窟(地形：遗迹)
230	ヘルヴィーナス	スパンコールドレス	B	フェンサードレス	E	东セントシュタイン岛、宝物地图洞窟(地形：雪)
231	メフィストフェレス	しんかんのグローブ	D	しんかんのブーツ	E	宝物地图洞窟(地形：雪)
232	ロードコープス	しんかんのぼうし	D	しんかんのエプロン	E	宝物地图洞窟(地形：雪)
233	ホラービースト	命の石	C	うらみのほうじゅ	F	宝物地图洞窟(地形：雪)
234	パンドラボックス	ちいさなメダル	A	きんかい	E	宝物地图洞窟(宝箱)
235	マッドブリザード	こおりのけっしょう	C	こおりのやいば	E	アイスバリー海岸岛、宝物地图洞窟(地形：雪)
236	あんこくまじん	つけもの石	B	よるのとばり	C	宝物地图洞窟(地形：雪)
237	ヴァルハラー	ドクロのかぶと	D	古强者のかぶと	F	宝物地图洞窟(地形：雪)
238	じごくぐるま	ばくだん石	C	ヘパイトスのひだね	D	宝物地图洞窟(地形：火)
239	れんごく天马	うまのふん	B	きりんのおうぎ	F	宝物地图洞窟(地形：火)
240	ちていのばんにん	まりょくの土	B	战士の剣	E	宝物地图洞窟(地形：火)
241	れんごくまちょう	トリのおうぎ	D	ほのおの盾	E	宝物地图洞窟(地形：火)
242	エビルフレイム	ようがんのカケラ	B	ほのおのつるぎ	E	宝物地图洞窟(地形：火)
243	ヘルガーディアン	サタンヘルム	D	まじんのかなづち	E	宝物地图洞窟(地形：火)
244	アンドレアル	龙のうろこ	A	ひかりの石	D	宝物地图洞窟(地形：火)
245	デスカイザー	まじゅうの皮	A	ちからのルビー	E	宝物地图洞窟(地形：火)
246	じごくのヌエ	まじゅうのツメ	E	さとりのワンピース	E	宝物地图洞窟(地形：火)
247	うみうしひめ	うみなりの杖	D	大地のキルト	E	ビタリ海岸高台、宝物地图洞窟(地形：水)
248	クラウンヘッド	あやかしそう	C	ウィッチハット	D	宝物地图洞窟(地形：水)
249	イエローサタン	こうもりのはね	A	つきのめぐみ	D	宝物地图洞窟(地形：水)




交友 江西 冯建

如果NDS长时间不玩放着会不会坏啊？（一般不会，最好拆掉电池）

男，17岁，江西省南昌市，QQ：289249535

250	まかいファイター	龙のうろこ	B	古强者のかぶと	E	宝物地图洞窟(地形：水)
251	ゴールドタヌ	まじゅうの皮	A	せかいじゅのは	E	宝物地图洞窟(地形：水)
252	デンガー	ヴァルキリーソード	D	はやぶさの剣	E	宝物地图洞窟(地形：水)
253	ダークマリーン	あつでのグローブ	C	あくまのツメ	E	宝物地图洞窟(地形：水)
254	ドラゴンウー	龙のうろこ	A	ドラゴンクロー	D	宝物地图洞窟(地形：水)
255	オーシャンボーン	いやしそう	B	だいまどうぼうし	E	宝物地图洞窟(地形：水)
256	シーバーン	せいじゃのはい	C	へびのおうぎ	D	宝物地图洞窟(地形：水)

注：掉落等级A–F，A为最容易掉落，F为最难掉落。



各迷宫地形出现怪物与宝箱等级



坑道地形

宝箱等级	出现怪物
H–I	マージマタンゴ、しびれあげは、キメラ、ベンガルクーン、バブーン
H–I	ピンクモーモン、リカント、ブラックベジター、ストロングアニマル、リザードマン
G–I	ヒババンゴ、アサシンエミュー、じごくのハサミ、スーパーテンツク、ウドラー
F–I	サイクロプス、メガザルロック、マグマロン、突げきホーン、ギガントヒルズ、マッドファルコン
E–H	ライノキング、マッドファルコン、くもの大王、ダークデンデン、ボストロール
D–H	キャノンキング、シュプリンガー、グリーンドラゴン、クローハンズ、フロストギズモ
C–G	じごくのメンドーサ、スライムベホマズン、ヘルクラウダー、ゴールデントーテム、シュプリンガー
B–G	クラウンヘッド、マポレーナ、キラークラブ、ダークトロル、にじくじゃく
A–F	ギリメカラ、スターキメラ、ダークトロル、ラストテンツク、ギガントドラゴン
A–E	だいおうクジラ、ヘルミラージュ、ギリメカラ、スターキメラ、メタルキング
S–I	レジェンドホース、ゴッドライダー、ラストテンツク、だいおうクジラ、スターキメラ
S–F	デスタランチュラ、ガメゴンレジェンド、レジェンドホース、ゴッドライダー、ヘルミラージュ

遗迹地形

宝箱等级	出现怪物
H–I	まじゅつし、はにわナイト、さまようよろい、ストーンマン、デザートタンク
H–I	メーダロード、トロル、タイガーランス、ビッグモアイ、アーゴンデビル
G–I	メタルブラザーズ、メタルハンター、ようがんピロー、ビッグフェイス、アロダイタス
F–I	トーテムキラー、うごくせきぞう、アサシンドール、スーパーテンツク、ようじゅつし
E–H	キラーマシン、リビングスタチュー、エビルチャリオット、トーテムキラー、ボストロール
D–H	クローハンズ、ゴーレム、じごくのメンドーサ、キャノンキング、キマライガー
C–G	アイアンブルドー、はぐれメタル、トロルキング、スライムマデュラ、クローハンズ
B–G	ラストテンツク、ゴールデントーテム、ヘルバトラー、アイアンブルドー、スライムマデュラ
A–F	サタンメイル、まおうのかめん、アイアンブルドー、ラストテンツク、スライムマデュラ
A–F	じごくぐるま、ボーンスパイダ、ピュアール、サタンメイル、まおうのかめん、ゴールデントーテム
S–I	ゴールデンスライム、キマイラロード、ボーンスパイダ、ピュアール、まおうのかめん
S–F	ファイナルウェポン、ゴールドマジンガ、プラチナキング、キマイラロード、ボーンスパイダ

冰洞地形

宝箱等级	出现怪物
H–I	マミー、さまようたましい、うずしおキング、どくどくゾンビ、ひとくいばこ
H–I	リカントマムル、しにがみ兵、ヘルビースト、ゴートドン、ベホイムスライム
G–I	マミー、ホワイトランサー、ランドンクイナ、グール、デビルスノー
F–I	ビッグボック、ホワイトランサー、死灵の骑士、キラーアーマー、サイクロプス
E–H	アイスビックル、ヘルジャッカル、サイクロプス、ダークホビット、ウィングデビル
D–H	てっこうまじん、アイスビックル、キラーマシン、ウィングデビル、ヘルクラウダー
C–G	てっこうまじん、ワイトキング、ヘルクラウダー、トロルキング、フロストギズモ
B–G	ヘルヴィーナス、マジックアーマー、ひょうがまじん、ナイトキング、アカイライ
A–F	ロードコープス、メフィストフェレス、ヘルヴィーナス、スライムマデュラ、ひょうがまじん、ナイトキング
A–E	メフィストフェレス、ホラービースト、ゴールデンスライム、ロードコープス
S–I	あんこくまじん、マッドブリザード、メフィストフェレス、ホラービースト
S–F	マッドブリザード、ヴァルハラー、イエローサタン、あんこくまじん

火山地形

宝箱等级	出现怪物
H-I	ウパパロン、メタルライダー、ビッグモアイ、ジェリーマン、ばくだん岩
H-I	ゴールドマン、メイジキメラ、ようじゅつし、サンドシャーク、リザードマン
G-I	アイアンクック、キメラ、おどるほうせき、トロル、じごくのよろい
F-I	じごくのよろい、ようがんピロー、メタルハンター、はぐれメタル、アンクルホーン
E-H	アンクルホーン、マグマロン、りゅう兵士、ゴードンヘッド、ブラックタヌー
D-H	レッドサイクロン、キラーマシン、ヒートギズモ、ようがんまじん、デビルアーマー
C-G	にじくじゃく、ナイトリッチ、レッドドラゴン、デビルアーマー、ようがんまじん
B-G	れんごく天马、じごくぐるま、ギガンテス、ナイトリッチ、じごくのメンドーサ
A-F	ダークトロル、ちていのばんにん、れんごく天马、じごくぐるま、メタルキング
A-E	エビルフレイム、れんごくまちょう、ダークトロル、ちていのばんにん、じごくぐるま
S-I	アンドレアル、ヘルガーディアン、エビルフレイム、れんごくまちょう、ちていのばんにん
S-F	じごくのヌエ、デスカイザー、アンドレアル、ヘルガーディアン、れんごくまちょう

水洞地形

宝箱等级	出现怪物
H-I	ニードルオクト、がいこつ兵、かいぞくウーパー、オーシャンクロー、ヘルマリーン
H-I	キングスライム、スネークロード、ガマキャノン、オクトスパイカー、メダパニつむり
G-I	ブラッドマミー、デスプリースト、ヘルバイパー、ビッグボック、オーシャンクロー
F-I	ベホマスライム、オーシャンナーガ、ギャオース、ブラッドアーゴン、ガニラス
E-H	ゾンビナイト、ヘルダイバー、ガメゴンロード、スライムベホマズン、影の骑士
D-H	影の骑士、グリーンドラゴン、スライムベホマズン、キラークラブ、ヘルバトラー
C-G	キラークラブ、ギガントドラゴン、ヘルバトラー、ギガンテス、マポレーナ
B-G	クラウンヘッド、うみうしひめ、マジックアーマー、メタルキング、ギガンテス
A-F	まかいファイター、イエローサタン、クラウンヘッド、うみうしひめ、マジックアーマー
A-E	デンガー、ゴールドタヌ、まかいファイター、イエローサタン、うみうしひめ
S-I	ドラゴン・ウー、ダークマリーン、デンガー、ゴールドタヌ、イエローサタン
S-F	シーバーン、オーシャンボーン、ドラゴン・ウー、ダークマリーン、デンガー



魔王系BOSS物品掉落几率一览

巴拉莫斯（バラモス）

等级	掉落道具1	几率	掉落道具2	几率	掉落道具3	几率
1-3	ちいさなメダル	100%	ゆうしゃのブーツ	20%	シルバーオーブ	5%
4-8	ちいさなメダル	100%	ゆうしゃのブーツ	25%	シルバーオーブ	5%
9-15	ちいさなメダル	100%	ゆうしゃの服	20%	シルバーオーブ	6%
16-25	ちいさなメダル	100%	ムドーの地图	10%	シルバーオーブ	6%
26-40	ちいさなメダル	100%	ムドーの地图	15%	シルバーオーブ	7%
41-56	ちいさなメダル	100%	ムドーの地图	20%	シルバーオーブ	7%
57-68	ちいさなメダル	100%	ムドーの地图	25%	シルバーオーブ	8%
69-80	ちいさなメダル	100%	ムドーの地图	30%	シルバーオーブ	8%
81-90	ちいさなメダル	100%	ムドーの地图	35%	シルバーオーブ	9%
91-99	ちいさなメダル	100%	ムドーの地图	40%	シルバーオーブ	10%

姆多（ムドー）

等级	掉落道具1	几率	掉落道具2	几率	掉落道具3	几率
1-3	ちいさなメダル	100%	レイドックブーツ	20%	イエローオーブ	5%
4-8	ちいさなメダル	100%	レイドックブーツ	25%	イエローオーブ	5%
9-15	ちいさなメダル	100%	レイドックの服	15%	イエローオーブ	6%
16-25	ちいさなメダル	100%	ドルマゲスの地图	10%	イエローオーブ	6%
26-40	ちいさなメダル	100%	ドルマゲスの地图	15%	イエローオーブ	7%
41-56	ちいさなメダル	100%	ドルマゲスの地图	20%	イエローオーブ	7%
57-68	ちいさなメダル	100%	ドルマゲスの地图	25%	イエローオーブ	8%
69-80	ちいさなメダル	100%	ドルマゲスの地图	30%	イエローオーブ	8%



81-90	ちいさなメダル	100%	ドルマゲスの地图	35%	イエローオーブ	9%
91-99	ちいさなメダル	100%	ドルマゲスの地图	40%	イエローオーブ	10%

多鲁马格斯（ドルマゲス）

等级	掉落道具1	几率	掉落道具2	几率	掉落道具3	几率
1-3	ちいさなメダル	100%	トロデーンブーツ	20%	パープルオーブ	5%
4-8	ちいさなメダル	100%	トロデーンブーツ	25%	パープルオーブ	5%
9-15	ちいさなメダル	100%	トロデーンバンダナ	15%	パープルオーブ	6%
16-25	ちいさなメダル	100%	天空のズボン	15%	パープルオーブ	6%
26-40	ちいさなメダル	100%	天空のズボン	20%	パープルオーブ	7%
41-56	ちいさなメダル	100%	天空のズボン	25%	パープルオーブ	7%
57-68	ちいさなメダル	100%	天空のかぶと	15%	パープルオーブ	8%
69-80	ちいさなメダル	100%	天空の服	15%	パープルオーブ	8%
81-90	ちいさなメダル	100%	天空の服	20%	パープルオーブ	9%
91-99	ちいさなメダル	100%	天空の服	25%	パープルオーブ	10%

龙王

等级	掉落道具1	几率	掉落道具2	几率	掉落道具3	几率
1-3	ちいさなメダル	100%	ラダトームブーツ	15%	レッドオーブ	5%
4-8	ちいさなメダル	100%	ラダトームかぶと	15%	レッドオーブ	5%
9-15	ちいさなメダル	100%	ラダトームよろい	15%	レッドオーブ	6%
16-25	ちいさなメダル	100%	デスピサロの地图	10%	レッドオーブ	6%
26-40	ちいさなメダル	100%	デスピサロの地图	15%	レッドオーブ	7%
41-56	ちいさなメダル	100%	デスピサロの地图	20%	レッドオーブ	7%
57-68	ちいさなメダル	100%	デスピサロの地图	25%	レッドオーブ	8%
69-80	ちいさなメダル	100%	デスピサロの地图	30%	レッドオーブ	8%
81-90	ちいさなメダル	100%	デスピサロの地图	35%	レッドオーブ	9%
91-99	ちいさなメダル	100%	デスピサロの地图	40%	レッドオーブ	10%

死神皮萨罗（デスピサロ）

等级	掉落道具1	几率	掉落道具2	几率	掉落道具3	几率
1-3	ちいさなメダル	100%	天空のブーツ	15%	グリーンオーブ	5%
4-8	ちいさなメダル	100%	天空のブーツ	20%	グリーンオーブ	5%
9-15	ちいさなメダル	100%	天空のブーツ	25%	グリーンオーブ	6%
16-25	ちいさなメダル	100%	ミルドラースの地图	10%	グリーンオーブ	6%
26-40	ちいさなメダル	100%	ミルドラースの地图	15%	グリーンオーブ	7%
41-56	ちいさなメダル	100%	ミルドラースの地图	20%	グリーンオーブ	7%
57-68	ちいさなメダル	100%	ミルドラースの地图	25%	グリーンオーブ	8%
69-80	ちいさなメダル	100%	ミルドラースの地图	30%	グリーンオーブ	8%
81-90	ちいさなメダル	100%	ミルドラースの地图	35%	グリーンオーブ	9%
91-99	ちいさなメダル	100%	ミルドラースの地图	40%	グリーンオーブ	10%

米鲁多拉丝（ミルドラース）

等级	掉落道具1	几率	掉落道具2	几率	掉落道具3	几率
1-3	ちいさなメダル	100%	グランバニアリスト	15%	ブルーオーブ	5%
4-8	ちいさなメダル	100%	グランバニアリスト	20%	ブルーオーブ	5%
9-15	ちいさなメダル	100%	グランバニアリスト	25%	ブルーオーブ	6%
16-25	ちいさなメダル	100%	グランターバン	20%	ブルーオーブ	6%
26-40	ちいさなメダル	100%	グランターバン	25%	ブルーオーブ	7%
41-56	ちいさなメダル	100%	グランバニアのくつ	20%	ブルーオーブ	7%
57-68	ちいさなメダル	100%	グランバニアのくつ	25%	ブルーオーブ	8%
69-80	ちいさなメダル	100%	グランバニアローブ	15%	ブルーオーブ	8%
81-90	ちいさなメダル	100%	グランバニアローブ	20%	ブルーオーブ	9%
91-99	ちいさなメダル	100%	グランバニアローブ	25%	ブルーオーブ	10%



装备影响的称号获得



称号	所需装备组合
勇者のまつえい	ラダトームかぶと、ラダトームよろい、ラダトームグローブ、ラダトームズボン、ラダトームブーツ装备
ローレシア王子	ローレシアメット、ローレシアの服、ローレシアグローブ、ローレシアのズボン、ローレシアブーツ装备
サマルトリア王子	サマルトリアヘア、サマルトリアの服、サマルトリアグラブ、サマルトリアズボン、サマルトリアブーツ装备
ムーンブルク王女	ムーンブルクフード、ムーンブルクドレス、ムーンブルクのくつ装备
王宫の战士	ライアンのかぶと、ライアンのよろい、ライアンのグローブ、ライアンのブーツ装备
おてんば姫	アリーナハット、アリーナの服、アリーナのてぶくろ、アリーナタイツ、アリーナのながぐつ装备
サントハイムの长老	ブライヘア、ブライのローブ、ブライのくつ
高望み神官	クリフトのぼうし、クリフトの服、クリフトのズボン、クリフトのくつ装备
マイホーム武器商人	トルネコのぼうし、トルネコの服、トルネコのズボン、トルネコのサンダル装备
情热の踊り子	マーニャヘア、マーニャのドレス上、マーニャのリスト、マーニャのドレス下、マーニャのサンダル装备
うるわしき占い师	ミネアヘア、ミネアのローブ、ミネアのうでかざり、ミネアのサンダル装备
天空の幼なじみ	ビアンカヘア、ビアンカの服、ビアンカのリスト、ビアンカのくつ装备
天空のおじょうさま	フローラヘア、フローラのドレス、フローラのリスト、フローラのくつ装备
天空のおネエちゃん	デボラコサージュ、デボラワンピース、クインヒール装备
モヒカン武斗家	ハッサンヘア、ハッサンのベスト、ハッサンのリスト、ハッサンのズボン、ハッサンのくつ装备
さすらいの梦占い师	ミレーユヘア、ミレーユの服、ミレーユのうであて、ミレーユのズボン、ミレーユのくつ装备
お气乐大魔道士	バーバラヘア、バーバラの服、バーバラのグローブ、バーバラのくつ装备
さすらいの王子	キーファヘア、キーファの服、キーファのてぶくろ、キーファのズボン、キーファのブーツ装备
わがままずきん	マリベルのずきん、マリベルの服、マリベルのくつ装备
咒われし王	トロデマスク、トロデのローブ、トロデのくつ装备
人情深き盗贼	ヤンガスのかぶと、ヤンガスのベスト、ヤンガスのリスト、ヤンガスのズボン、ヤンガスのながぐつ装备
ムチムチ魔法使い	ゼシカヘア、ゼシカの服、ゼシカのくつ装备
イケメン圣堂骑士	ククールヘア、ククールの服、ククールのグローブ、ククールズボン、ククールのブーツ装备
炎のチャンピオン	モリーヘア、モリースーツ、モリーグローブ、モリータイツ、モリーシューズ装备
ゴスロリ僧侣	セティアコサージュ、セティアドレス、セティアニーソ、セティアブーツ装备
そして传说へ…	ゆうしゃのかんむり、ゆうしゃの服、ゆうしゃのグローブ、ゆうしゃのズボン、ゆうしゃのブーツ
导かれし者たち	天空のかぶと、天空の服（天空のレオタード上）、天空のグローブ、天空のズボン（天空のレオタード下）、天空のブーツ
天空の花むこ	グランターバン、グランバニアローブ、グランバニアリスト、グランバニアのくつ
幻の大地	レイドックヘア、レイドックの服、レイドックグローブ、レイドックのズボン、レイドックブーツ
エデンの战士たち	エスタードずきん、エスタードの服、エスタードのズボン、エスタードのくつ
トロデーン近卫队长	トロデーンバンダナ、トロデーンの服、トロデーンズボン、トロデーンブーツ装备
美少女妖精	主人公男性：ギャルのコサージュ、ギャルの服、ギャルニーソ、ギャルいミュール、旅艺人の证 主人公女性：ギャルのコサージュ、ギャルの服、ギャルニーソ、ギャルいミュール

贤者の申し子	主人公男性贤者：ミネルヴァミトル、けんじゃのローブ、ちえのブーツ 主人公女性贤者：ちしきのぼうし、さいじょのマント、グリーンタイツ、いのりのローファー
ザ・スーパースター	主人公男性超级明星：スターハット、ドハデなスーツ、ホワイトタイツ、エナメルのくつ 主人公女性超级明星：オレンジリボン、カラフルチュチュ、しんくのブーツ
战士の中の战士	主人公男性战士：战士のかぶと、战士のよろい、战士のグローブ、战士のズボン、战士のブーツ 主人公女性战士：アマゾネスチェイン、アマゾネスのこて、アマゾネスボトム、アマゾネスブーツ
けいけんな僧侣	主人公男性僧侣：圣なるカロット、ぎょうじゃのほうい、じゅんれいのブーツ 主人公女性僧侣：しんぴのカロット、にそうのころも、白のシューズ
有名旅艺人	主人公男性旅艺人：はねかざりバンド、ダンサーのシャツ、はでなズボン、かるわざしのブーツ 主人公女性旅艺人：サークレット、おどりこのドレス、イケてるミュール
やり手の盗贼	主人公男性盗贼：かげのターバン、ぎぞくのジャケット、かぎあけグローブ、しのびのズボン、ちんもくのブーツ 主人公女性盗贼：やみのターバン、ぎぞくのチュニック、ゆびぬきグローブ、しのびのズボン、せいじゃくのブーツ
プロバトルマスター	主人公男性战斗大师：ヘッドバンド、コンバットアーマー、メタルグラブ、バトルパンツ、スパイクレガース 主人公女性战斗大师：ヘッドバンド、コンバットメイル、メタルグラブ、スパイクレガース
ロイヤルパラディン	主人公男性圣骑士：チェインフード、ホーリーチェイン、レッドタイツ、あんぜんぐつ 主人公女性圣骑士：チェインドレス、ライトガントレット、チェインニーソ、ホーリーグリーブ
铁拳武斗家	主人公男性武斗家：けんぽうぎ上、ぶおうのうでぁて、けんぽうぎ下、カンフーシューズ 主人公女性武斗家：ぶとうぎ、しんそくのパオ、ぶとうのくつ
高贵なる魔法战士	主人公男性魔法战士：ビーバーハット、フェンサーコート、おしゃれなグローブ、剑士のズボン、ウエスタンブーツ 主人公女性魔法战士：ブリリアンハット、フェンサードレス、剑士のグローブ、おしゃれなブーツ
大魔法使い	主人公男性魔法使：まがんのぼうし、まじないしの服、まどうのズボン、とんがりブーツ 主人公女性魔法使：まじょのターバン、まじょの服、まじゅつのズボン、まどうしのサンダル
ハイパーレンジャー	主人公男性游侠：ハンターぼうし、けがわのベスト、射手のてぶくろ、そうげんのズボン、はやてのブーツ 主人公女性游侠：ぬくもりのシャプカ、大地のキルト、あらしのブーツ

さようなら	初期
“！”	初期
“？”	初期
いのる	任务No.003“传えて！ガッツを！！”完成
まわる	任务No.002「ガッツを见せてよ！」完成
おじぎ	和达玛神殿1F的神官对话
ベリ　ダンス	任务No.033“おどる大先生”完成
王家のあいさつ	追加任务No.129“书物のかぎをさがせ”完成
エルシオン流あいさつ	任务No.036“エライのはあたし”完成

キャプテンポーズ	给了キャプテン・メダル80个徽章后
さそうおどり	和ドミ　ルの里的旅艺人对话
ふしぎなおどり	和魔兽の洞窟1F的女性幽灵
ツッコミ	火车入手后和オンゴリの崖高台小屋女性对话
おうえん	和エラフィタ村女性对话
ちょうはつ	ベクセリアの书架
けいれい	グビアナ城1F西の书库阅读“初级兵士作法”
ヒラメキ	和ツォの浜的武器防具屋男性对话选择“いいえ”
ナゾかいめい	追加任务No.141“ベクセリアのなぞ”完成

文责/零羽
美编/大狐狸

星之海洋的巨大方舟
——高达世界的宇宙观舰式

以率领自己的舰队、探索未知宇宙的原创游戏、《无限航路》已经发售数个月了，相信该作中登场的各式舰船都给玩家们留下了很深刻的印象吧~言归正传，本期特稿的主题就是“宇宙舰船”！当然了~下文中所要说的不是无限航路这个游戏中的舰船，而是高达世界中的各种舰船~其实仔细的算一算，要是将高达系列的各个剧本中登场的舰船都放到一起的话，数量也很壮观了。想要将大致的舰船来个总结都绝不是件容易的事…限于篇幅以及时间的关系，本篇特稿中仅就两大主题来介绍一下高达世界中登场的代表性舰船。

穿越时空！经典战舰大结集！！

搭载着希望的白色木马

白色基地（ホワイトベース、WHITE BASE）是地球联邦军所属的天马级强袭扬陆舰的2号舰。舰船编号为SCV-70。作为地球联邦军秘密进行的V作战的一部分，白色基地担负着搭载RX计划的三部试作机返回联邦总部的重要运送任务。由此白色基地在建造时就设置了用于存放RX系机体的专用设备。另外，由于白色基地的整体造型酷似双腿前伸的木马造型，而被基恩军取名为“木马”（根据白色基地的特殊性质，也有特洛伊木马之意）。

白色基地的主要武装有880mm连装炮×2、2连装Mega粒子炮×2、前部导弹发射装置×24、后部导弹发射装置×6以及对空机枪×36。其中，



主炮类的880mm主炮以及Mega粒子炮的威力远远凌驾于联邦军的普通战舰之上。

说起白色基地最大的特征，不是丰富的武装，也不是极大的搭载能力，而是装备的米诺夫斯基飞行器（ミノフスキークラフト）。通过此系统实现了白色基地单独突入、脱离大气圈的能力，并且是其获得了在大气圈内浮上航行的能力。另外，白色基地的一个特殊之处便是，整个舰体的



主船体、引擎、舰载机（MS）格纳库等部分都是采用的分离式设计。在阿·巴瓦·库的最终决战时，白色基地就很好的利用了此机能，将大破的引擎强制隔离后冲进了阿·巴瓦·库要塞内部……

白色基地可以说是天马级战舰中最为活跃的一艘，虽然最终没能逃过彻底废弃的命运，但它的绝大功绩却能永远的载于史册之中了。

宇宙世纪0079年9月1日白色基地在联邦军本基地贾布罗建造完成，同月15日在巴欧罗·卡西阿斯舰长的指挥下，白色基地出航前往宇宙基地露娜2，9月17入港。18日前往7号殖民地接收RX系的试作机。这次搬运任务看似一切顺利，但实际上危机早就潜伏在身边了。从白色基地脱离大气圈后就被夏亚的侦查部队所发现，而后一直尾随其后直到白色基地进入7号殖民地。在随之而来的强袭中，白色基地上的初期乘员几乎被全灭，巴欧罗舰长重伤。在此紧急情况下，由身为士官候补生的布莱德·诺亚临时担任代理舰长，带领着一群临时抓来的壮丁开始了逃亡之旅……

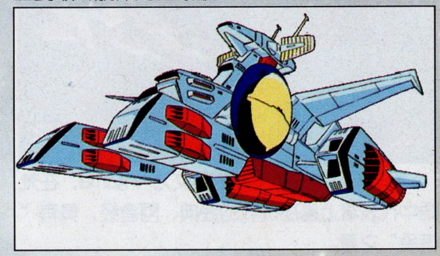
白色基地队从出港后便遭到了夏亚部队的追击，在露娜2的迎击战中巴欧罗舰长阵亡，布莱德成为正式舰长，随后便按照预定强行突然大气圈，前往贾布罗。但由于突入大气圈时受到了夏亚的再次袭击而被强制改变了航路，于属于基恩势力圈范围内的北美降下。处于半毁状态的白色基地在得到了雷比鲁将军派遣的第136补给部队支援后，努力的向贾布罗前进。同年10月4日，白色基地队遭到了吉恩公国地球方面军司令官卡鲁马·扎比所率领的机动大队的袭击，在阿姆罗等人的奋战之下成功突破了敌人的包围网，并将卡鲁马击倒（虽然倒霉的卡鲁马是死在夏亚的手上，但论功绩的话、还是要归白色基地队队）。

在卡鲁马战死后，白色基地队被雷比鲁将军命令参加奥迪赛作战，前往该地进行后方扰乱。之后白色基地在兰巴·拉鲁的追击对的一路追赶下艰难的向着目的地前进。同年11月5日，白色基地队与兰巴·拉鲁队进行了决战。在阿姆罗的活跃之下，历战的勇者，青之巨星兰巴·拉鲁战死。同年11月9日来到奥迪赛周边区域的白色基地受到了黑色三连星的袭击，在一番苦战之后黑色三连星全员阵亡，并且白色基地队成功的拆除了基恩奥迪赛方面军总司令、马克贝所下令发射的核导弹，避免了雷比鲁将军所率领的联邦军本队惨遭毁灭性的打击。

0079年11月18日，结束了奥迪赛作战的白色基地队得到了短暂的休假，在休假的第2天，即19日时，于联邦军北欧基地休假中的白色基地队再次遭到了基恩公国军潜水战队的袭击，成功击破敌人袭击部队的白色基地队于21日深夜出航，横跨大西洋，在11月27日成功抵达了贾布罗基地内。不过白色基地的使命并没有就此终结，11月30日，基恩公国军对贾布罗发动了大规模的袭击战，白色基地队奉命迎击，在成功击退了夏亚所率领的潜水部队后白色基地被整编到了地球联邦宇宙军第2联合舰队的第十三独立部队，而所属的乘员也全部得到了正式的官职以及相应的晋升。

特别策划

0079年12月2日，为了参加星一号作战，整备完毕的白色基地队出航前往宇宙，在大气圈脱离后不久便与基恩公国军的巡航舰队遭遇，成功击破后前往中立区域的6号殖民地补给。12月24日所罗门攻略战正式开始，与联邦军第3舰队合流后的白色基地队参加了所罗门攻略战，并再次取得了很大的战果，基恩公国军的多滋鲁中将战死。在联邦军占领所罗门要塞后，白色基地队又先后两次击退了来袭的基恩公国军NT部队。12月30日联邦军对基恩军最终防卫线、阿·巴瓦·库要塞发起了总攻击，白色基地也踏上了最终之旅。强行进攻的白色基地队在两侧引擎被直击后，迅速做出了隔离决定，基本丧失了航行能力的白色基地采用特攻战术冲进了阿·巴瓦·库要塞内部以舰船本体当做巨大的炮台来使用，继续奋战直到最终舰体完全爆破……



注：ルナチタニウム合金、英文全称为Luna-Titanium Alloy，单从字面上来翻译的话，可以称为月钛合金。月钛合金是宇宙世纪0064年成功开发出来的由钛、铝、稀土类金属等构成的特殊合金。由于该合金材料是在月面的特殊重力环境下精制而成的，所以月钛合金拥有着超越以往钛制合金的强力特性。

舰船资料

舰船名称： 白色基地
舰船编号： SCV-70
所属组织： 地球联邦军
建造地： 贾布罗基地A区1号船坞
所属种类： 强袭扬陆舰
舰船级别： 天马级
全长： 262m
全宽： 202.5m
全高： 93m
重量： 32000t
推进器： 4连装热核引擎×2，米诺夫斯基飞行器
出力： 404525kw
推力（巡航时）： 16000t×4
最高速度： 12马赫（大气圈内）
装甲材质： 月钛合金
最大收容数： 500人
正规乘员数： 128人
舰长： 巴欧罗、布莱德
主武装： 880mm连装炮×2
2连装Mega粒子炮×2
前部导弹发射装置×24
后部导弹发射装置×6
对空机枪×36
搭载数： MS×6
主要搭载机体： RX-78高达、RX-77钢加农、RX-75钢坦克、核心战机、宇宙救生艇等。

传承经典之物



阿卡玛（アーガマ）的英文为Argama，在梵语中代表着上座部佛教的经典、阿含经，具有“传承”之意。

战舰阿卡玛号是阿卡玛级强袭巡洋舰的1号舰。从整体构造上，阿卡玛很大程度上是参考了白色基地的设计，可以看做是其后继舰。阿卡玛的MS搭载量为8机，舰体两侧装备了开放型的新型射出机，舰内的MS整备设施也进一步改良，从这些特征上来说，阿卡玛已经远远的超越了普通巡洋舰级别，达到了可比天马级强袭扬陆舰的超强性能。

作为巡洋舰级别的舰船建造的阿卡玛，在武装方面略显不足。除了普通的迎击用对空机枪以及各种导弹之外，就只剩下两门2连装Mega粒子炮了。在第一次新基恩纷争中，为了弥补阿卡玛火力上的不足，而在宇宙工作船拉比安·罗兹上紧急进行了强化改修，追加了一门超大出力的高级Mega粒子炮。

作为一年战争期间创下了奇迹的白色基地的后继战舰，阿卡玛在实际的运用上，也得到了传承，其活跃程度甚至超过了白色基地。



从奥古与提坦斯的对立开始，阿卡玛便一直活跃于战争的最前线。在布莱德投奔奥古之后，阿卡玛便交与了他。之后阿卡玛队就如同一年战争期间的第13独立部队一样，开始了单舰特攻以及重要交涉的各种特殊行动。

在奥古与提坦斯的最终决战中，阿卡玛舰体深受重创，一直到返回拉比安·罗兹前，都没有得到有效的修理。由于奥古与提坦斯的决战而导致两败俱伤后，保存了实力的哈曼率领新基恩军轻易的便占领了大半个地球。为了追击新基恩的舰队，阿卡玛在宇宙工作船拉比安·罗兹上进行了大规模改修。除了改良发进用射出机以及米诺夫斯基飞行器之外，武装方面也得到了强化。原来的迎击用机枪更换成了对空激光炮（近距离下对MS也有效），并且追加了一门有着可以一击破坏卫星殖民地的极强威力的高级Mega粒子炮。

获得了新生的阿卡玛号也改名为阿卡玛·改，不过改良后的阿卡玛运用的时间并不算长，没经过几场与新基恩的大型战斗，便更换了全新的战舰。而这艘阿卡玛·改则交付给了地球上的奥古同盟组织、卡拉巴来运用。

上文所说的全新战舰便是这艘ネェル·アーガマ了。该舰名字中的ネェル（Nahel），有“相近”、“近似”之意。N·阿卡玛是U.C.0087年11月建造的阿卡玛级的改良舰。从整体设计风格上看，与阿卡玛·改很是相似，也可以看成是真正完成形态的阿卡玛。而舰体级别方面，也从巡洋舰正式变更为了强袭扬陆舰。

N·阿卡玛的MS运用能力再次得到了强化，在舰桥前方追加了大型发进用射出机，该射出机被分为了两部分，上层3个、下层2个，对于分离形状的ZZ高达就可以利用上层的3个射出机同时发进。另外，N·阿卡玛舰尾部还设置了一个紧急着舰用的出口。而引擎方面，在改良型的热核引擎的四周设置了辅助推进用的大型加速装置。还有，N·阿卡玛舰体中央向左右两方延伸的主翼部分中，内藏了大型太阳能充电装置。舰体引擎以及主炮的能源供给都是依靠此装置的。

在武装方面，N·阿卡玛继承了阿卡玛·改。口径18m全长超过了50m的高级Mega粒子炮成为了N·阿卡玛的最强武器。除此之外，N·阿卡玛还装备了副炮级别的连装大型Mega粒子炮以及在位于舰体后方的单装副炮（2门），在MS发进用的射出机前方两侧装备了各1门单装激光炮，对空迎击用的激光炮也追加至16门，最后为了进一步强化单舰时的火力输出又在舰体前方配置了4门2连装Mega粒子炮。

N·阿卡玛从建造完成、正式运用以来明显的战果虽然不是很大，但该舰的运用时间却意外的长。从U.C.0087年末，一直到U.C.0096年时，N·阿卡玛还被当做郎德·贝尔队的旗舰来运用。在U.C.0089年2月、第一次新基恩纷争战终结后，N·阿卡玛便失去了踪迹。直到U.C.0090年3月21日、地球联邦军·独立部队“郎德·贝尔”成立之时，N·阿卡玛再次现身，并成为了郎德·贝尔队的初代旗舰。在U.C.0092年12月25日，新造战舰拉·凯拉姆建成后，N·阿卡玛便交出了郎德·贝尔队旗舰的位子……U.C.0093年3月，N·阿卡玛在月面基地、阿纳海姆的工场中得到了大规模的强化改修。而后在U.C.0096年再次活跃起来。



舰船资料

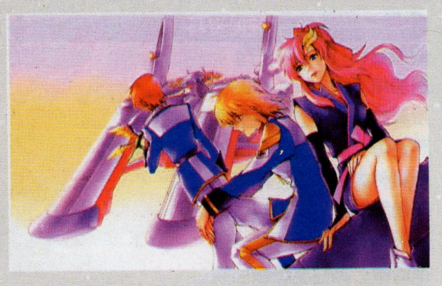
舰船名称： N·阿卡玛
舰船编号： SCVA-76
所属组织： 奥古→地球联邦军
建造地： 月面基地（阿纳海姆工场）
所属种类： 强袭扬陆舰
舰船级别： 阿卡玛级
全长： 380m
推进器： 高性能热核引擎
舰长： 布莱德·诺亚（U.C.0088）、比查·奥雷格（舰长代理）、奥特·米塔斯（U.C.0096）
主武装： 高级Mega粒子炮
副Mega粒子炮×2
单装副炮×2
2连装Mega粒子炮×4
单装激光炮×2
对空激光炮×16
特殊装备： 太阳能充电装置
搭载数： MS×12(U.C.0088)、MS×16(U.C.0096)
主要搭载机体： MSZ-06Z高达、MSZ-010ZZ高达、MSN-100百式、RX-178高达mk2、RGM-089吉钢、RX-0独角兽高达等等

特别策划

不落的大天使



首先，アークエンジェル这个词在游戏中的出现率还是很高地~该词源于希腊、英文为Archange，翻译过来就是大天使。大天使是基督教以及伊斯兰教中的圣典中登场的神之使者。在天使的排位中，大天使（アルヒアンゲロス）属于下位天使“圣灵”的其中之一（剩下两个是权天使アルケー以及天使アンゲロス）。大天使的名字在希腊语中有使者之长以及卓越的使者之意，直到中世纪时，大天使都被人们认为是高阶级的天使。而大天使所担任的职务也不少，平时是负责神界与人间界的联络、在与地狱之战时，又成



为了率领天国军的大将。由此人们对大天使的形象认识，通常都是双翼、持枪的战士姿态。

大天使号是大天使级强袭扬陆舰的1号战舰，归属于地球联合宇宙军第8机动舰队，与G兵器一同在海利欧波里斯的奥布军事企业モルゲンレテ社内秘密建造。外装红白相间的大天使号，拥有着高机动、高出力、高装甲的特性，除了搬运MS的能力之外，作为战舰来讲也有着极强的性能。大天使号的另一大特征便是舰首两侧向前伸出的脚部状设计。此部位搭载了MS用的射出机以及2门拥有超强威力的阳电子破坏炮。

武装方面，大天使号除了拥有2门威力极强的阳电子破坏炮ローエングリン外，火力强大的225cm2连装高能量收束式火线炮ゴットフリートMk.71、110cm单装加农炮バリアントMk.8都是可比普通战舰主炮级的武器。而16门的75mm对空自动机关炮イーゲルシュテルン以及舰桥后方合计超过了40门的对空防御导弹ヘルダート、舰尾大型导弹等使得大天使号成为了一座坚不可摧的移动堡垒。

大天使级战舰在同期共建造了2艘，其中1号舰是大天使号，而2号舰则名为主天使号。该舰除了颜色以及舰桥部位的天线与大天使号不同之外，其它各个方面的性能均与其完全相同。

大天使号在原作中有着不落的大天使之称，从《种子》到《种命》的漫长故事中，大天使号一次次的创造着奇迹……

在海利欧波里斯的奥布军工设施内，刚刚完成的5架高达试作机以及大天使号遭到了Z.A.F.T军的突然袭击，其中4架高达被抢，唯独一台强袭高达侥幸存留了下来。而由于Z.A.F.T强袭部队的目的是夺取G兵器，所以大天使号被完全无视，以完好无损的状态顺利逃离了海利欧波里斯。

成功脱出的大天使号搭载着强袭高达以及相关的开发资料前往地球联合军总部、阿拉斯加基地。一路上历经险阻，但也都是有惊无险，最终圆满的完成了任务，顺利的抵达了阿拉斯加基地（虽然强袭还是留在了半路上……）。

至此，大天使号在联合军中的使命基本结束。在阿拉斯加攻防战中，大天使号奉命守护基地，但联合军的高官们早已撤退，并在基地内设置了惨无人道的战略兵器、微波发生器（サイクロプス）。醒悟到联邦的腐败体质后，大天使号违背死守的命令，在微波发生器发动前撤离了阿拉斯加基地。

随后、被打上了“阵前逃亡”罪名的大天使号遭到了大西洋联邦军的追击，在奥布防卫战时，面对势力强大的大西洋联邦军，大天使号最终还是放弃了抵抗，与奥布残存的战舰草　号一起逃往了宇宙。逃上宇宙的大天使号与Z.A.F.T的反叛势力，克拉因派的战舰、永恒号一起参加了著名的第2次亚金・多艾攻防战。

C.E.71年9月26日，在P.L.A.N.T的最终防卫线、亚金・多艾宙域展开了地球联合军与Z.A.F.T军的最终决战。26日地球联合军首先发动了对P.L.A.N.T本国的核攻击，但在大天使号以及负责本国防御的伊扎克小队的共同努力下，成功的阻止了联邦的核攻击。之后大天使号与同型舰主天使号进行了殊死对决，最终主天使号被大天使号阳电子破坏炮所击沉。而后便消失于宇宙之中……

C.E.73年，战后便失去踪迹的大天使号出现在了奥布的指导者、阿斯哈家族的秘密船坞中。在此、大天使号得到了彻底的改修，航行系统进行了少数人也能顺利运用的自动化处理，舰体也进行了潜航用的特殊改造，武装方面相应的追加了对潜鱼雷。之后，重获新生的大天使号便开始了自由行动，以自身的力量来试图阻止地球联合军与Z.A.F.T军再次引发的战争……随着大天使号的战果越来越大，Z.A.F.T军派出了米内瓦号战舰前来追讨，势单力薄的大天使号在混战中受到了重创，但在全新改装的潜航能力的帮助下，顺



利地从海底逃脱了Z.A.F.T军的包围网。

再次顺利脱出的大天使号返回了奥布的秘密基地进行了修复处理。在奥布本土战后，大天使号被编入了奥布军第2宇宙舰队，前往宇宙与永恒号会流。紧接着在月面基地的决战中，大天使号再次与米内瓦遭遇，随着战况的变化，大天使号的优势越发明显，最终全炮齐发将米内瓦打至半毁、使其坠落到月球表面。

注：拉米尼特装甲（ラミネート装甲）是地球联合军与奥布协力开发的特殊装甲。在受到激光武器的攻击后，拉米尼特装甲可以将其热量、运动能量扩散至装甲的全体，由此来减轻激光武器所造成的损伤，理论上，只要散热机能没有问题，甚至可以使激光武器彻底无效（一旦散热机能停止，装甲整体就会失去原有效力）。不过，由于拉米尼特装甲的构造十分复杂且造价昂贵，所以最终没有实现量产化，而只是装备给了旗舰级的新造战舰和一部分MS。

舰船资料

舰船名称：大天使

舰船编号：LCAM-01XA

所属组织：地球联合宇宙军第8机动舰队→无组织→奥布军第2宇宙舰队

建造地：海利欧波里斯

所属种类：强袭扬陆舰

舰船级别：大天使级

全长：420m

推进器：激光核熔炉热核引擎×6

装甲材质：ラミネート装甲

舰长：玛流·拉米亚斯

主武装：阳电子破坏炮ローエングリン×2

225cm2连装高能量收束式火线炮ゴットフリートMk.71×2

110cm单装加农炮バリアントMk.8×2

75mm对空自动机关炮イーゲルシュテルン×16

舰桥后方导弹发射器×16

舰尾大型导弹发射器×24

对潜专用鱼雷发射器×16

特殊装备：アンチビーム爆雷、潜航机关系统バラストタンク

主要搭载机体：GAT-X105强袭高达、TS-MA02mod.00美比乌斯零式、FX-550空中霸王、ZGMF-X10A自由高达、ZGMF-X09A正义高达、MBF-02嫣红强袭、MVF-M11C村雨、ZGMF-X20A强袭自由、ZGMF-X19A 无限正义、ORB-01拂晓等。

象征智慧的女武神



米内瓦（ミネルバ）来源于拉丁语、Minerva，即古罗马神话中，掌管智慧与工艺的女神。身为罗马神话女神的米内瓦与希腊神话中的女神、雅典娜很相似，都被人们认为是战斗女神。在古罗马神话的众神中，米内瓦的人气仅次于卡比托里努斯等三柱神。而米内瓦的形象，一般都是身着军装的英勇造型。

C.E.72年3月10日，地球联合与P.L.A.N.T之间签订了停战条约，也就是著名的尤尼乌斯条约。本期特稿要说的米内瓦，便是Z.A.F.T在条约签订后秘密建造的第一艘战舰。米内瓦的运用目的是为了搭载以脉冲高达为首的第2代高性能机体，通过舰内装备的粒子线送电系统（デュートリオンビーム送电システム）来延长MS活动的时间。

从舰船整体来看，米内瓦的设计构想参考了地球联合军的大天使号，而性能上则是超越了Z.A.F.T现有的各种战舰，除了搭载了最新的粒子线送电系统外，还装备了数量众多的武器，其中、位于舰首中央部位的主炮级的阳电子破碎炮（タンホイザー）威力更是与大天使号的主炮ローエングリン不相上下。另外，在战斗中容易被狙击的舰桥部分也得到改良，米内瓦的舰桥可以在战斗时下降到舰内，以此来完全回避敌人的直击。而米内瓦装备的巨大可变翼，也使其在大气圈内移动时获得了较高的机动力。其舰底部装备的巨大推力装置，可以令米内瓦在1G的重力下也能垂直离地/着地。还有，米内瓦舰体上装有3个发进用的射出机。位于两侧的射出机用于普通MS的发进，而中央的特殊射出机为脉冲高达的换装部

件专用的发射装置。（也可以令分离形态的脉冲高达发进）

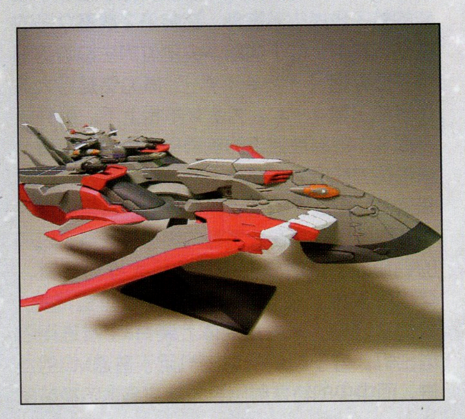
仅仅当做一艘战舰来运用的话，米内瓦就已经非常强力了。其搭载的各种武器运用范围极为广阔，甚至装备了用处不多的海战用的鱼雷类导弹ウォルフラムM25。而配置在舰体两侧的4连装导弹发射器则可以根据作战目的的不同，来更换特殊的导弹。基本上使用的导弹分为了地上用导弹パルジファル，宇宙用导弹ナイトハルト，迎击用导弹ディスパール等3类。

迎击用系统方面，米内瓦在舰体各个位置装备了合计12门的40mm接近防御机关炮。而位于舰首中央部位的42cm火药式3连装炮、M10イゾルデ也可以当做迎击武器来运用。同样，装备在舰体左右两侧以及舰尾两侧的2连装高能量收束式火线炮XM47トリスタン也是非常实用的迎击武器。

米内瓦从殖民卫星、阿莫里市紧急出航以来，历经大大小小各种程度的战斗，不过，命运悲惨的米内瓦最终还是永远的留在了月面之上……

米内瓦建造完毕后一直停泊于殖民卫星、阿莫里市内。由于Z.A.F.T防范上的疏忽，导致了盖亚、混沌、深渊这3架第二代的新造MS被地球联合军第81独立机动军、Phantom Pain所强夺。之后米内瓦便踏上了夺回被抢机体的追击之旅。

一路追赶Phantom Pain的米内瓦不久后就遭遇到了企图将尤尼乌斯7扔向地球的恐怖分子，成功发动舰首主炮，解决尤尼乌斯7的落下事件后，米内瓦也被迫降到了地球。由于地球联合与P.L.A.N.T的关系日俱紧张起来，降落地球的米内瓦也在各地转战，不断重复着补给与出击……在奥布侵攻战结束后，米内瓦于澳大利亚的卡本塔利亚基地完成最后的补给后，再次回到了宇宙。



美塞亚攻防战中，米内瓦再次与大天使号对决，不过这次却没有了地上战时的优势，米内瓦最强的阳电子破碎炮在对准大天使发射时也被穆驾驶的拂晓所破坏。紧接着占据了优势的大天使全炮齐发，将米内瓦最后的反击武器M10イゾルデ、XM47トリスタン全部破坏，舰体大破的米内瓦此时已经失去了反击的能力。最后在无限正义的一击之下，勉强维持飞行用的舰后部的主推进器也彻底报废，抑制不能的米内瓦就这样直线砸了下去，永久的留在了月面。（SEED第3部中也许还会复活……）

注：由于核动力的使用再次在尤尼乌斯条约中被禁止，Z.A.F.T为了使MS的活动时间得到延长而开发了全新的即时能量补充系统——粒子线送电系统。该系统分为送电装置与接收装置两部分，接收装置被安装在了脉冲、混沌、盖亚等最新制造的第2代MS上，而送电装置则是安装在了新造战舰米内瓦上。通过米内瓦发动粒子线送电，而令搭载了接收装置的MS直接在战场上得到能量补给，节约了返回补给的时间，间接延长了MS的活动时间。

舰船资料

舰船名称：米内瓦
舰船编号：LHM-BB01
所属组织：Z.A.F.T
建造地：殖民卫星阿莫里
所属种类：强袭扬陆舰
舰船级别：米内瓦级
全长：约350m
装甲材质：ラミネート装甲
舰长：塔利亚·古拉迪斯
主武装：阳电子破碎炮QZX-1タンホイザ
42cm火药式3连装炮、M10イゾルデ
2连装高能量收束式火线炮XM47トリスタン×2
40mmCIWS×12
4连装导弹发射器×12
鱼雷发射器×4
特殊装备：アンチビーム爆雷
デュートリオンビーム送电システム
主要搭载机体：ZGMF-X56S脉冲高达、ZGMF-1000扎古战士（露娜玛利亚专用机）、ZGMF-1001扎古幻影（雷专用机）、ZGMF-X23S救世主高达、ZGMF-X42S命运高达、ZGMF-X666S传奇高达等。

非主流！用途特殊的舰船!!

霜之巨人的归宿



首先、来说明一下由坦海姆（ヨーツンヘイム）这艘舰船名字的由来˜由坦海姆源于挪威语，在北欧神话中拥有着强健体格与强大力量的霜之巨人名为JOTUN（ヨツン），其居住的世界名为JOTUNHEIM（ヨーツンヘイム）。另外，在挪威语中、挪威南部的山脉也被称为由坦海姆山脉。

由坦海姆号出自《机动战士高达 MSIGLOO——一年战争秘录》，在该作品中被当做基恩公国军第603技术试验队的母舰来运用。其实，最初由坦海姆只是艘往返于定期宇宙航路的普通货客船，在一年战争开战前夕，基连发布了全国动员令，由坦海姆就被临时拉了壮丁、当做补充战力被基恩公国军征用。同时，舰上船员也被强制入伍……

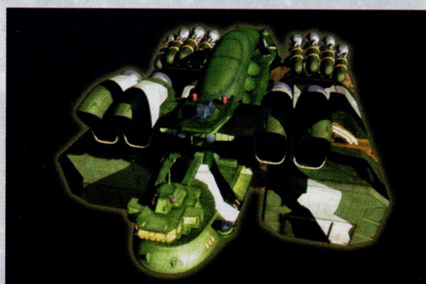
有着较大装载量的由坦海姆号凭借着自身的优势，成为了新兵器试验用运输舰。由于该舰本身是非武装的商船，在交付给603技术试验队前对其进行了简单改造，为由坦海姆号装备了一门小型激光炮（主炮）以及4门迎击用机枪炮台。并且装备了MS发进用的简易型射出机以及相应的



维护设备等。另外，本舰的另一艘同型舰被交付给了604技术试验队使用，但在一年战争末期时，在地球轨道上被联邦战舰所击沉。

舰船资料

舰船名称： 由坦海姆
所属组织： 基恩公国军
所属种类： 运输舰
舰船级别： 由坦海姆级
全长： 292.6m
全宽： 170.5 m
全高： 97m
重量： 13700t（全装备重量22000t）
推进器： 热核火箭喷射器×5
舰长： 马鲁丁·布罗霍诺
武装： 单装激光炮、连装机关炮×4



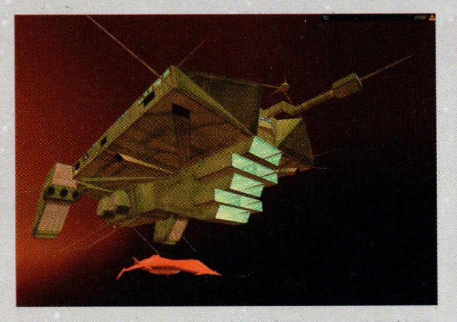
基恩荣光的象征

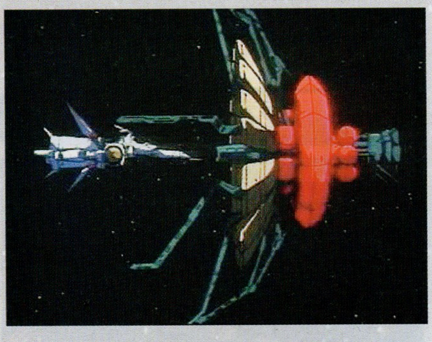


多洛斯（ドロス）原为希腊神话中登场的人物。在希腊神话中有着多洛斯之名的人有两位，其一是希腊神话中著名的美女海蕾娜的儿子，多里斯人的始祖。其二是太阳神阿波罗与布提亚的儿子。

全长超过了492m的多洛斯级超大型宇宙空母可以说是基恩公国象征般的存在。在一年战争中该级别的舰船共建造了两艘，一号舰名为多洛斯、二号舰名为多洛瓦，从整体性能上来说这两

特别策划





艘舰船是没有任何区别的。

体型巨大的多洛斯装备7个独立的MS发进用射出机，最大MS搭载数为182机，并且还可以搭载大型MA。同时，在多洛斯舰内拥有完善的补给、整备系统。与MS搭载量成正比的是，其移动速度上的缓慢。虽说多洛斯装备了5个超大型的热核火箭推进器，但仅凭这点动力源是无法令巨大的船体快速移动的。另外，在武装方面，多洛斯的装备非常简单，但多达16门的连装Mega粒子炮绝对可与一座小型移动要塞相比了。

作为基恩军象征般的多洛斯最终被配备在了阿·巴瓦·库要塞北侧的N区担任守备任务。虽然在防卫战中多洛斯击沉了联邦数十艘舰船，但在联邦的猛攻之下，多洛斯还是没能逃脱被击沉的命运。随着基恩荣光的消散，多洛斯的残骸也永久的留在了阿·巴瓦·库宙域。

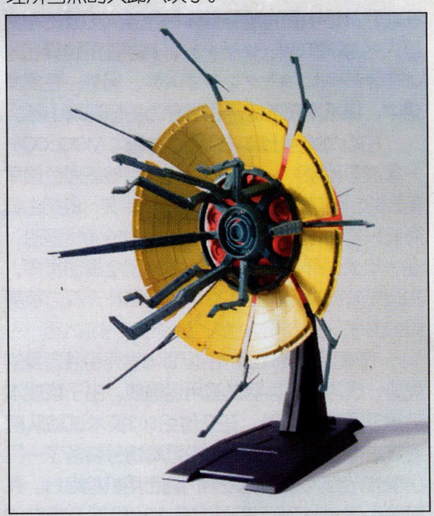


宇宙中的玫瑰花

拉比安罗兹（ラビアンローズ）是阿纳海姆社所属的超大型宇宙修理舰。舰船的名称是由玫瑰花的花瓣的形状而来。拉比安罗兹最大的特点便是可以与大型宇宙战舰对接以及收纳小型宇宙舰船。在收纳以及对接后实现了最速补给以及完善的整备能力。其补给、修理性能绝对可以与普通的宇宙中继基地相媲美。

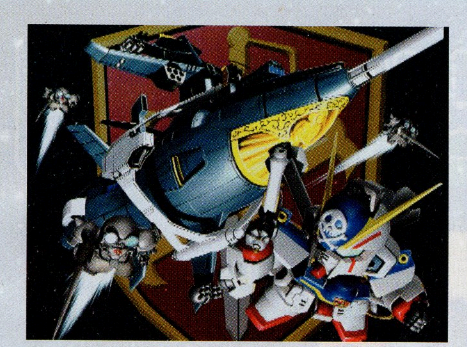
拉比安罗兹虽为阿纳海姆所属，但从U.C.0083年开始，便一直为地球联邦军效力……受地球联邦军委托开发的GP系列的3号机便是在此完成最终测试并在之后转接给阿鲁比翁号的。而古利普斯战役时，拉比安罗兹也是作为奥古重要的补给基地发挥出了重大的作用。

作为非战斗用的辅助舰，拉比安罗兹几乎没有任何的反击能力，虽说之前该舰也历经了大大小小的多次战争，但在U.C.0088年时，面对新基恩NT专用机的攻击，拉比安罗兹也仅仅是象征性的将作业用的机械臂强制隔离除去，间接地当做武器来用（临死前最后的挣扎……），之后呢、便被理所当然的大卸八块了。



新·大航海时代再临

接下来要说的这艘舰船还是非常特殊的，其最大的特点便是外形。U.C.0123年宇宙贵族主义国家、宇宙巴比伦计划建造一艘象征性的巨大战舰作为十字先锋军舰队的旗舰来运用。该舰名为玛扎·邦卡多（マザー·バンガード），舰船整体展现了贵族主义的高贵气质，外形则是采用了



大航海时代的帆船造型，并且在舰首部位雕刻了巨大的黄金女神像作为船首像。

不过，不巧的是当玛扎·邦卡多完成之时，宇宙巴比伦这个国家已经不复存在了……U.C.0128年时，玛扎·邦卡多被贝拉·罗纳所率领的宇宙海贼十字先锋所接收，并当做旗舰来运用。

玛扎·邦卡多的武装采用的是旧时代帆船的侧炮形式，在舰船侧面搭载了高性能的Mega粒子炮，对舰导弹以及迎击用机枪。看似像是帆船桅杆的装置其实是新型的米诺夫斯基推进器。在玛扎·邦卡多使用热核火箭推进器进行航行时，新型的米诺夫斯基推进器起到了加速的作用。为此，玛扎·邦卡多拥有着超越普通宇宙舰船的高速航行能力。另外，玛扎·邦卡多可以在舰船整体展开激光防护盾，能够防御住绝大部分武器的攻击。

玛扎·邦卡多被当做宇宙海贼十字先锋的旗舰运用后，一直活跃于木星圈。对于地球联邦军来说，玛扎·邦卡多任然为打劫木星货物船的海盗船。在十字先锋阻止木星帝国的地球侵攻作战失败后，玛扎·邦卡多以最快速度紧追木星帝国军来到地球圈，但不幸的是，正好落入木星帝国军所设下的陷阱，成为了地球联邦军宇宙舰队的活靶子，虽然玛扎·邦卡多被击沉，但乘员全部顺利脱出，没有造成伤亡。在战争结束后，阿纳海姆社将玛扎·邦卡多的残骸回收，并修复了米诺夫斯基粒子的桅杆，将其当做测试各种数据的试验材料来使用。



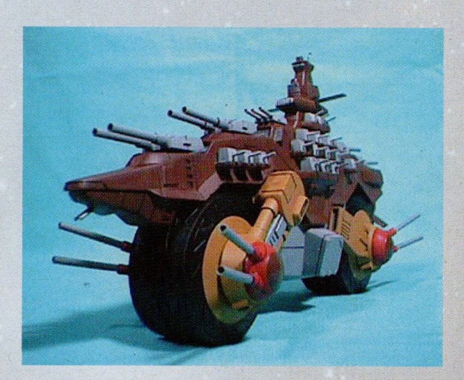
踏平一切的钢铁之轮



战舰阿多拉斯迪亚（アドラステア）出自《机动战士高达V》，是该作中山斯卡鲁帝国所建造的万能型战舰。该舰最大的特征是装备了路上行走用的巨大车轮。

舰体全长为426m的阿多拉斯迪亚装备的丰富的武装。其中包括了威力极高的大型Mega粒子炮8门（舰体中心线上4门、4个轮胎上各一门），小型的连装Mega粒子炮3门以及多达35门的对空激光炮。

阿多拉斯迪亚作为宇宙舰时的能力平平，但降落到重力环境下的路上作战能力却十分恐怖。其装备的巨型车轮可以将地面上的一座城市瞬间踏平。在山斯卡鲁帝国发动地球净化作战时，阿多拉斯迪亚发挥出了极大的战果，其强大的防御能力令绝大部分攻击都对其毫无效果，就连V2核心战机对其发动的特攻也仅仅是轻微程度的伤害。不过，在最终的天使之轮攻防战中，被配置在防卫线上的阿多拉斯迪亚被林霍斯Jr（リーンホースJr.）的特殊攻击所击沉，而另一艘同型舰也被V2的光之翼分成了两段……



特别策划

PG贴图特搜队

□主持／翔武

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。





这大概就是为什么国内代理高达变成了敢达的原因，可恶，我要高达啊！



同样是蜘蛛侠，日本人拍成了特摄片。



交友 福建 郑开峻 真希望高达蛋蛋有第三季啊。我想补习UC高达的话如何才好？
个人资料保密

ν MOBILE SUIT GAN DAM'S

ANAHEIM ELECTRONICS

LONDO BELL

Amuro Ray

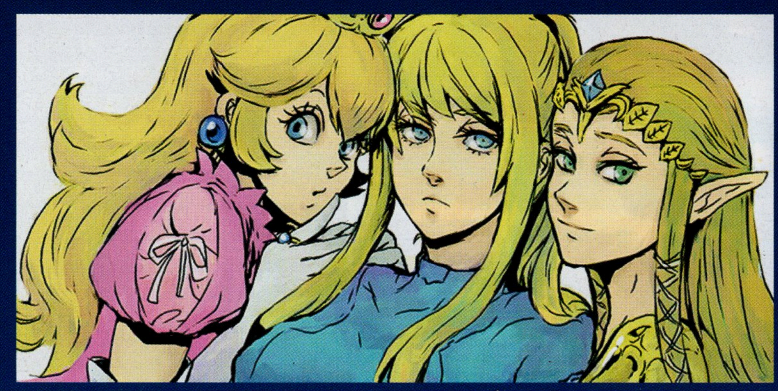


想买一个这样的擎天柱也成近期的梦想之一了。



你这辈子也就是一个铁人宅了。

任天堂的三大女明星，边上两位可以说是被绑专家了，下次期待撒姆斯去救吧





高达黑历史

文/月莺
责编/翔武

宇宙世纪0079年，在宇宙殖民地独立的吉翁公国对地球联邦宣战，这一场世纪战争的结局究竟会如何？咳咳，现在有请吉翁公国军现役将领月莺少将给大家讲述《一年风云》。月莺刚上讲坛就愤恨高呼：悲剧啊！……咳咳，开个玩笑，最近《两宋风云》看多了，有点中毒。不过这不是说书，我们的战斗还没结束呢！这不，PS2的《SD高达G世纪战争》终于发售了，等读者们看到这期杂志的时候已经打穿了吧？我刚接触看来的确比过去有意思，杂烩剧本比起教科书让人觉得新鲜，历史名人关公战秦琼更是令人兴奋，加上机体的建模比起PSP版本好多了，我就完全投入进去了。那么这一讲，我们说说流传于《SD高达G世纪》的传奇MS——凤凰高达。

黑历史的机库

以不死凤凰之名
穿越在另一个时空的GGF-001

第一次见到GGF-001凤凰高达最初是在PS的《SD GUNDAM G GENERATION F》这款经典的高达战略游戏中登场的。第一次看到这台高达，我不禁疑问这究竟是那一个作品里面的呢？从设计上看起来有点像《G高达》的天剑绝刀，攻击方式上却又有些不一样。我在《G高达》中



肯定没见过这台MS。难道是后来追加的设计？抱着疑问一看，才知道是《SD GUNDAM G GENERATION F》这款游戏原创的MS。在仔细查了一下背景后就发现与其说贴近《G高达》，不如说贴近《TURN A GUNDAM》的设定。

这台代号GGF-001的凤凰高达是来自艾西亚大陆，从失落之山的E洞窟中被挖掘出来的。正如大家后来知道的，机体搭载的数基名为FEATHER MrLDe。FUNNEL的远隔诱导兵器可以同时展开放射粒子，以UC的术语来说实现ARA全领域攻击完全不在话下。

根据可靠的情报推测，这台GGF-001凤凰高达存在的年代是在正历以前的黑历史时代。欺凌宇宙具名的GUNDAM后裔之一。GGF-001凤凰高达隐藏着许多恐怖的机能，比如全身覆盖在纳米覆膜装甲之下，因此一旦被击中造成损伤的话，“伤口”会象人类一样逐渐愈合！GGF-001凤凰高达的两对神奇的翅膀并不是装饰品，而是拥有着飞跃艾西亚大陆天空直奔月球的超群能力。而且那对翅膀兼备武器的作用，翅膀向前竖起就能用“4连射MEGA光束加农”放射4道威力极大的光束光。GGF-001凤凰高达可以说是拥有强力武器的究级GUNDAM。

另外这台机体既然叫做GGF-001凤凰高达，自然不是白叫的。凤凰高达可以从人型变形为凤凰形态，配合操纵者的感情和气力，发动出名为“BURNING FIRE”的体当类招数，有点



神似Z高达的"911袭击"。这招"BURNING FIRE"以高出力的能源喷射将机体本身整个化为一颗高能源的巨大子弹弹，以从众多的敌机中心突破为目的，可以说是的必杀武器，夺去了无数人的生命。可以说GGF-001凤凰高达完全就是为了经常面对以寡敌众的势力状态而进行设计的。依赖这项神奇的机能GGF-001凤凰高达也完全成功地克服了在数量上被压制时不利的情况。这也是机体名为"凤凰（PHOENIX）"的原因。介绍一下他的武器：

光束来复枪

在最新的《SD GUNDAM G GENERATION WAR》里面射程是3-4格，攻击力是3100。这个武器是GGF-001凤凰高达常用的远距离武器。

光束剑

在最新的《SD GUNDAM G GENERATION WAR》里面射程……当然是1格（笑）。攻击力是4000。是主力近战武器。作为GGF-001凤凰高达唯一的近战武器，可是相当关键的。由此可见凤凰高达的特长并非格斗。

MEGA光束加农炮

这就是刚才说的翅膀向前竖起的4门大炮。在《SD GUNDAM G GENERATION WAR》里面射程4-5格。攻击力虽然只有1800，但是会发射4次。这是比较有力的远程狙击武器，可以有效的打击HP很多的敌人。

凤凰浮游炮

这也是GGF-001凤凰高达的特色武器之一。在《SD GUNDAM G GENERATION WAR》里面射程2-6格。攻击力4000。作为浮游炮武器，射程范围比较大，但是攻击力一般，适合在各种场合使用。

BURNING FIRE

正如之前所介绍，在游戏中并不作为单项武器，而是作为极其强力的地图武器存在，毕竟这是大范围打击敌人用的。在《SD GUNDAM G GENERATION WAR》中攻击力居然高达15000，比起之前的武器强了不知道多少。在敌人众多的时候，就毫不犹豫使用吧。爽快感十足。就是在游戏里面没有经验值。

力场

在游戏中作为减轻BEAM武器伤害而存在。这样让GGF-001凤凰高达生存能力更强。

纳米装甲

每回合回复5%的HP。可以让GGF-001凤凰高达进行持久的战斗，一机档千。

至于这恐怖的GGF-001凤凰高达为何从历史上消失，这个秘密至今仍然没有揭开。可能是因为人类过于畏惧他的力量将其封印起来。但是当隐秘的黑历史再次被揭开的时候，世界必定将被再次卷入新的战乱之中。

说起来有趣，在PS的《SD GUNDAM G GENERATION F》的时候，GGF-001凤凰高达是作为隐藏MS和最昂贵的MS，其性能也是非常的好。可是到了《SD GUNDAM G GENERATION NEO》之后，GGF-001凤凰高达摇身一变，变成了比较容易获得的初始机体，性能也随之削弱了许多。而且它还成为了一种万金油，很多高级的MS都可以通过某台MS和GGF-001凤凰高达设计出来。所以当大家在玩最新的《SD GUNDAM G GENERATION WAR》的时候，可要注意这台MS的作用哦。

MSGIRL大复活之00高达!

萌者之风!全新系列!
看啊(鼻)血染东方一片红!

这次找来了热门的00高达娘，大家好好欣赏一下吧。

GIRL的画风	★★★
MS融合的部分	★★★★
GIRL的创意	★★
GIRL的H度	★★★★
GIRL的萌度	★★



DRAGON QUEST ~第35回~

勇者斗恶龙王国

DS玩家可以玩到复刻的天空三部曲及未发售的DQ9，PSP玩家则可以用模拟器玩到早期绝大多数的DQ作品

□主持/一狼

勇者斗恶龙9整体素质综合评析

国民RPG大作《勇者斗恶龙9》在NDS上推出已经有一段时间了，想必不少玩家都已经打穿版了吧？对于本作的具体素质，玩家群中一直褒贬不一。有玩家说本作的剧情太过于空洞，系统过于网游化，彻底抛弃了传统路线；同时也有玩家说本作发掘了NDS的极限机能，可玩性要素丰富等等。那么，今天就让笔者来简单谈谈个人对DQ9的整体评价吧。

剧情大胆

既然DQ9名为RPG游戏，自然脱离不了剧情方面的剖析。本作的主人公首次以天使的身份出现，完全抛弃了历代作品中主角≈勇者的坚实理论（DQ5主角的儿子才是勇者），由此可以看出本作在剧情策划时就走了大胆创新的路线。女神之果实、神之国、银河列车、帝国皇帝等等传统DQ世界观里不可能出现的事物均在本作里登场，当然也注定本作是一款革新的作品。总而言之，本作的剧情方面完全抛弃了以往作品中积累的世界观风格，在整体上走了大胆创新的路线。

虽然如此，DQ系列的精华——NPC之间的小故事在本作中依然得到了完整的保留。在游戏的剧情发展到寻找7枚女神之果实的阶段时，主角在寻找7枚果实的过程中分别会触发7段独立的小剧情。而这7段小故事和DQ系列以往作品的风格极其相似，把这些小故事穿插在DQ系列其他作品中，也并不会觉得有丝毫违和感。（学院的那段只能说勉强，因为在DQ以往的世界观里不可能有带学生宿舍的现代化学院的……）从此又可以看出，本作在剧情方面可谓将传统DQ和新生DQ得到彻底的融合，保留系列原有精华的基础上，又做出大胆的创新，力求保证传统DQ用户群不流失的前提下，极大程度上拓展新的玩家群发展。

转职另类

这次DQ9导入了大量的网游化要素，而在网游中最重要的就是职业平衡性。本次的DQ9将各种职业的平衡性把握的非常到位，首先来看看上级职业和初级职业的划分。以往作品中上级职业必须在初级职业修满之后才能转职，因而上级职业较初级职业而言能力有着显著成长。而本次的上级职业要求不像以往那样苛刻，只需要完成特定的任务即可直接转职，因而上级职业只不过能力方面比初级职业略有优势，并没有达到秒杀所有初级职业的地步。（如初期的贤者明显没有魔法师和僧侣好用；战斗大师的初期防御力也远远不如战士优秀）所以，从实质上来看，本次DQ9对各种职业的平衡性方面把握的还是非常严谨的。

当然，本次的专职系统将DQ3和DQ6、7两种不同的转职模式得到了完整的融合。DQ3是转职后级别归1，能力值减半，DQ6、7是转职后咒文特技完整保留。而这次开创的不同职业级别区分的系统设定，以及咒文随职业固定、特技完



↑DQ9能否能达到预期的1000万套销量，目前还不得而知。

整继承的创意可谓又将DQ系列的转职系统推向了新的巅峰。以往的作品中一旦进行过转职，转职前的职业基本上没有再次利用的可能性，而本作中所有职业的咒文都是分开的，如果想使用特定的咒文必须要转成特定的职业才行。而不同的职业还会有特定的任务，而特定的任务又有指定的级别要求。这就注定玩家要把所有职业都进行修炼一番，彻底做到游戏中每一个细节都做到物尽其才，用最小的数据来耗费玩家最大的时间。

而厂商在制作游戏的时候，非常厚道的为传统DQ玩家和新接触DQ的玩家两种不同的玩家群做了周到的考虑。游戏的主线流程控制的非常简短，分支难度也非常适中，即使不进行转职，同样可以轻松40级左右打倒最终BOSS。而通关之后的支线任务、藏宝图迷宫以及魔王BOSS挑战等等才是真正DQ9的精华所在。等到玩家一周目通关之后，对整个游戏的各个系统已经掌握的非常到位，指定的任务也能轻松上手。所以，本作确实是达到了厂商当初策划时“可以永无止境的游戏下去”的这个战略目标。

系统革新

然而，DQ9虽然挂名为DQ系列的正统续作，而游戏中系统上的诸多设定都得到彻底的废除，同时又导入了大量的新系统，让玩家觉得耳目一新。比如全新导入的随机宝箱系统，同样的场景多次进入也能拿到不同的道具，再次将每一块地图的重复探索率提升到一个新的档次。再如战斗中导入的连击系统，同样的招式对同一个敌人连续使用的话，威力伤害会逐渐有所加成。这一点使得玩家在战斗中不仅要把握各个职业的特性，还要掌握参战所有敌我角色的行动速度，以达到最大攻击输出的效果。又如进化后的炼金壶系统，本次的炼金壶系统在8代的基础上得到大幅强化，而且素材的种类也得到明显的提升。其中最大的特点就是在野外大地图上采集素材这个设定了，玩家如果想入手究极的装备，必须要有珍贵的炼成素材，而珍贵的素材又需要若干个普通素材来炼成获得。而不同的素材分散在大地图四处，玩家需要到指定的地点去进行采集，而这些素材会随着游戏时间的进展不断刷新。所以，游戏的地图虽然有限，但是极大程度上把地图的每一个角落都做到了彻底的利用，真正能让玩家游戏过后能对DQ9中整个地图位置了如指掌，这一点是系列



↑DQ9的开头CG，已经达到了DS机能的巅峰水平。

以往作品所不能比拟的。

当然，导入的新系统姑且不论，系列以往的传统设定也得到了废除。比如以往作品中技能不可能存在会心的判定，这次则做了大胆的改动。即使使用金属斩猎杀金属史莱姆，同样有固定几率发动会心一击。再如魔法攻击和吐息攻击以往作品中是绝对不可能回避或抵挡住的，这次则做了彻底的修正。装备优秀的盾牌之后，不但能提升物理攻击的抵挡率，敌人发动的魔法同样可以用盾牌来抵挡。又如剑刃铠等反弹伤害的判定本次也做了修正，以往作品中近身物理系的攻击才可以反弹，而类似于杀人机器的弓箭攻击则无法反弹，本次则修正了这个细节。虽然这个细节修正的有些不太符合逻辑，姑且理解为厂商的大胆创新吧。

总体评价

当然，DQ9的可圈可点之处远远不止这些，这里由于篇幅所限只能做一些简要的评析。从各方面分析的结果可以看出，厂商在制作DQ9的动机就是要达到“保留传统玩家群不流失，极大程度上扩展新玩家群”、“用最小的容量耗费用户最大的游戏时间”这些目的。而游戏的实际作品也的确达到了当初的预期计划，而且DQ9的总体质量还是得到广泛的认可的。

然而，如果要笔者从作品中挑刺的话，就是DQ9玩通关之后，感觉已经没有了以往作品的影子。系列以往的精华被舍弃大半，就连每作必定登场的“拉之镜”这种代表性的道具都在本作中得到废除，不得不让传统玩家匪夷所思。总之，DQ9或许不是全系列最成功的作品，但是勉强可以算是最适合DS平台的作品。如果拿DQ9和同系列作品相比，也许可以发现许多不足之处，但是如果用DQ9和同平台原创的其他RPG相比，绝对可以秒杀一切了。



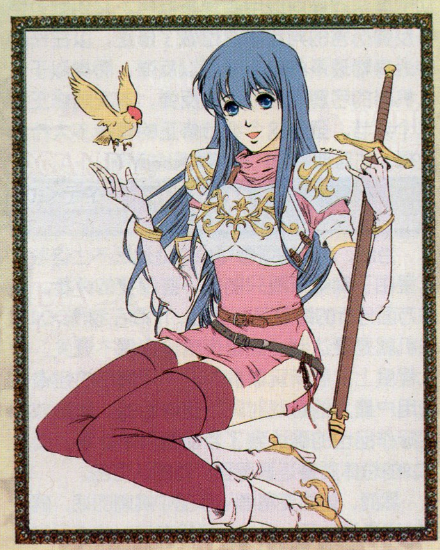
圣战之传说，苍焰之轨迹，不熄的火焰，永恒的纹章！火纹圣殿再开，继承光之遗产的圣战士，续写人龙之殇的神话……

文/包子 美编/包子

大饼FE官方组织的同人图征集活动(五)



希达



希达，纹章初代女主，翱翔天际的天马少女。其开朗活泼可爱不屈的性格吸引了大批少男大叔加入阿利提亚团。我每场战斗都会把她放出来玩，就算只是在男主头上飞两圈也是多么的惬意。希达在技术、速度、幸运、防御方面的成长快到飞起，成为了一个比重甲兵还可靠的存在。在这些条件基础之下，加上天马骑士职业高机动特性，使她在追击、伏击、卡位、诱敌、捡漏方面都有相当好的表现。特别在那个没有城内商店和运输队的艰苦年代里，她在脏物转手、财物管理、信物交换、武器批发、买菜做饭方面也起到了极大的作用。丈夫行军作战，妻子既主外，又主内，还能招人。并且她从战争一开始就一直陪在男主身边，给了他最大的支持。她是纹章系列最完美的人妻女主，没有之一。——たいよう

火纹历代作品中第一位飞马骑士，也是第一位女主角。虽然当年画面差强人意，但是仍旧有无数FANS紧随其后。并且至今仍然被称为火纹历代人气最强女主角。首先从兵种上，作为飞马，机动性和职业的各项属性的平衡性以及速度和回避的优势。再加上职业是人力资源总监，每天负责去面试和挖墙角，而且工作效率极高，根本不用筛选简历，本着“你不找我，我找你”的终极核心理念，走到那里，就招聘到那里。并且每天都要给士兵进行洗脑式的教育：“今天复仇不努力，明天努力去复仇！”。虽然说火纹的主题的确是“王子复仇记”，但是有多少同伴是拜倒在公主的石榴裙下为之癫狂啊？国可一日无君，家可一日无主，但是希达公主的地位是绝对无人可以动摇的，暗黑龙最大的失误就是没把希达一同抓起来……希达公主不是万能的，但是没有希达公主是万万不能的！

たいよう同学这幅作品的涂色相当简单，简单到就连阴暗关系都没有，衣服受光的颜色

变化也没有，金属的质感也没有。但是不可否认，这是副非常优秀的作品，简洁的线条搭配上简单的涂色，让人看上去就会觉得很舒服，并且栩栩如生的动作，也同样让这幅作品增色不少，不过希达的脸略微画的有些尖而细长了，而且总觉得她在耸肩，稍微有些僵硬，如果略加改善这幅作品绝对会更加出色的！

里卡多



游戏中出场晚，能力又一般的盗贼二号，在高手如云的队伍中，很少会有人去练他，但是这个角色本人却一直很喜欢，或许也是因为看了《暗黑龙与光之剑》的漫画，对里面那个天天追着朱利安屁股后面哭鼻子撒娇的里卡多印象太深刻了，总觉得这个"成事不足败事有余"的小鬼是队伍中不可缺少的开心果。（有些类似《海贼王》里的乔巴。）从他刚一当场就让人大跌眼镜："啊，朱利安大哥好久不见了。嘿嘿。说来真是不好意思，我本想进这个城去偷东西，但一时失手被抓住了。但是，大哥为什么会来这呢？""我啊……我已经洗手不干盗贼了，现在是正义的朋友。""哎呀……你是迷上哪的女孩了吧？大哥最不擅长对付美人了。""别……别说傻话！！我是正义感完全的觉醒了……不管这种事了。你从今天开始也要成为我们的伙伴。""又是这样任性地……好吧。反正我也很闲，既然大哥拜托了我也没有办法了……"。完全一个玩世不恭的小鬼，虽然没有漫画中那样任性和顽皮，但是有这样的角色存在在队伍中，也绝对算是队伍中的一大亮点了。

这幅作品出自我的师傅之手，6年前就是LIN师傅第一次教我使用PS画画的，一直到现在都记得，这次师傅画的正太盗贼，不知为什么，总觉得很有央视做的一些国产动画中主角的感觉，非常中国风，色彩搭配上也很朴实，但是作为一个穿梭于沙场中的盗贼来说，这样的感觉确实恰到好处。不过眉宇之间的凛然正气倒是与盗贼的身份有些不符（当然，贼眉鼠眼更别扭= =）。



安娜



对这个人物有印象是最初玩火纹的时候就注意到了....队伍中不存在这个人...但是每次玩都会出现看到她....后来才知道在原来是专门的SAVE娘.....很多作品都很少涉及到她或者与她身份类似的NPC.....所以借此机会让她也出场与大家见见面(路人也是有人权的!!)至于画这样的理由嘛.....因为水平还远远不够....不做出游戏中登场是的感觉的话...估计别人都人不出来了吧-_-bb ——星野

从初代开始，她就陪伴我们穿越了无数大陆，历尽了千辛万苦而帮我们储存着大陆的传说以及被人们所传诵着的奇迹。每当我们轮回穿越于不同的世界的时候，她也都会一直在某个平时世界的端口静静的守候着，前世，今生，来世，无论我们选择怎样的道路与结局，她会在命运之扉处静静的守候我们的到来，默默的等待我们回到命运齿轮转动的那一刻。时之女神般的存在。（啊，其实文邹邹的说了这么多，简单的说就是她拥有月光宝盒嘛！波若波罗密！）

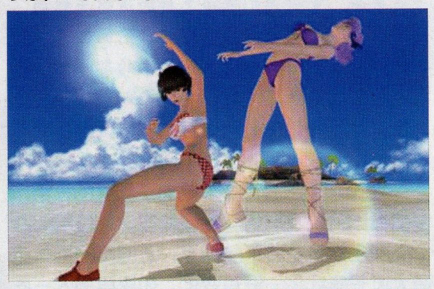
这幅SAVE娘还是非常忠于原著的，动作表情神态，以及那招牌的红衣服，不过貌似整个皮肤也都有些过于发红了，正幅画的整体色调太过于偏红了，没有变化，如果再加入一些其他色彩会更好些。



今天给大家讲一讲游戏中经常遇到的日语词汇。最近笔者看到一篇文章，介绍了我们生活中用到的很多词汇都是来源自日本的，比如“ざつし（杂志）”、“えんしゅつ（演出）”、“きょうじゅ（教授）”等等。其实，在游戏领域里，许多我们非常熟悉的词汇也是来源自日本，那么今天就让笔者来给大家简单的介绍一下吧。

受身

经常玩格斗游戏或者动作游戏的玩家肯定对“受身”这个词不会感到陌生，“受身”这个词也是来源自日本的。在无双系列等动作游戏里，“受身”指的就是自己在空中被击中，在敌方的招式造成的受创硬直的时间之后，输入相应指令来让角色恢复到可控制的状态，以避免之后的连续追击。而受身这个词的日文原名是“う（受）けみ（身）”，“うけみ”的本意是指提前知道对方要来攻击自己而做好预防准备的意思，后来引伸到柔道中的借助地面或其他物体来缓解对方使用投技对自己施加的作用力，以达到保持自己身体平衡的目的。而多数动作游戏里都导入了受身的系统设定，所以我国的玩家们也逐渐接触到了“受身”这个词汇。


↑在诸多格斗游戏里，被吹飞后迅速受身是必须掌握的操作技巧。

当然，在KOF等2D格斗游戏里，受身的概念不仅仅局限于空中，在地面上倒地一瞬间起身也属于受身的范畴。所以，从广义里可以把受身的概念理解为“通过特定的指令让人物恢复到可以控制的状态”，而受身没有严格的局限空间，在空中、地面都可以的。

与受身相对的，还有格斗游戏里经常出现的“抓投”、“硬直”等格斗术语。“抓投”在日语中的本意就是用特定的指令抓起并投掷对方，让对方的身体强制倒地。而正常的格斗游戏中，除了特殊技、吹飞攻击之外，无法让对方受创后直接倒地的，所以抓投的优势就由此体现出来。同样，与抓投相对的还有拆投等等。

全快

经常玩RPG游戏的玩家对于“全快”这个词一定不会感到陌生。经常在某某道具、某某魔法的效果说明栏中看到“仲间全快、异常治”等醒目的字样。“全快”的日文原名是“ぜんかい”，意思就是病情和伤势彻底痊愈，引伸到游戏领域基本上都是“HP完全回复”之类的效果吧。当然，如果既不会日语，又不是经常玩游戏的玩家，单从字面上理解“全快”的含义恐怕比较困难。和上文所述的“受身”一样，“全快”也属于游戏玩家们耳熟能详，而字面上又与汉语没有太大直接联系的词汇之一。

说到“全快”，顺便给大家讲一讲日语里关于生病方面的词汇。“かぜ（风邪）”这个词想必应该不用介绍了吧？“风邪”就是伤风感冒的意思。（注意别和风吕混淆了，风吕是指洗澡……）而感冒传染给别人日语里用“风邪がうつる”这个短语，“うつる”虽然汉字

写作“映る”或“写る”，但的确有传染的意思，很容易被日语初学者弄错。最后，日语里“かんびょう（看病）”的意思和中文截然相反，中文的“看病”是指自己生病了去看医生，让医生给自己治疗，而日语的“看病”是指去照看生病的病人，这一点必须留意。

素手

“すで（素手）”这个词涵盖的游戏类型太多了，只要涉及到装备品和武器，必然会牵涉到“素手”这个单词。“素手”就是空手、不拿武器的意思。在角色的装备栏里看到“素手”两个字也就意味着这名角色手里没有装备武器。比如DQ里面武道家就有空手技能，必须不装备任何武器才能发挥出效果。

在日语里有很多以“素”开头的词语，比如“しろうと（素人）”、“すがお（素颜）”、“すてき（素敌）”等等。“素人”的意思就是经验少、不成熟的人，也可以理解为非专业的人，与“素人”相对的词语是“くろうと（玄人）”，“玄人”就是经验非常丰富的专业人士。“素颜”的意思就是没有化妆、原本的姿态，一般用来形容女子。而“素敌”就是非常美丽的意思，“素敌”的假名虽然写作“すてき”，但是按照原意理解是形容词“すばら（素晴）しい”的词首“す”加上接尾词“てき（的）”引申而来的。久而久之，“素敌”这个当用汉字就取代了“素的”，被日本人广泛使用。



↑FF10的主题曲名就叫做“素敌だね”，大家一定非常熟悉。

觉悟

“かくご（觉悟）”这个词大家肯定再熟悉不过了，不单是在游戏里经常出现，日本的动漫里也经常有。和汉语里的“觉悟”意思不同，日语里常见的“觉悟”是指让对方做好心理准备的意思。比如两人之间的对决，某人出绝招之前总要说一句“觉悟！”，大概意思就是让对方准备好受死的意思吧……

当然，在动漫里经常出现的“觉悟”只是其中一种意思而已，在日语里“觉悟” 这个单词还有其他意思。其中就有在佛教用语中，脱离苦海，感悟出真理的意思，和汉语的“觉悟”有几分相近了。此外，日语的“觉悟”还有已经认识到事态无法回避而不得不放弃的意思，以及记住、记忆，知道、领会等等其他意思。

既然提到了觉悟这个单词，这里顺便给大家讲一下“かくなるうえ”这个短语的用法。大家经常会在游戏中看到武士对决时会说一句“かくなるうえは…”之类的话语，这里的“かく”可不是觉悟的意思。“かくなるうえ”的本意是“事到如今，既然这样”的意思。这里的“かく”汉字写作“斯く”，表示事态已经达到极限状态的意思；“なる”汉字写作“成る”，表示事态的变化。基本上听到说这句话时，表明说话者已经快领便当了，表示“事到如今，只有拼死一搏了”之类的语感。

这里由于篇幅所限，今天先给大家简单介绍一些游戏、动漫中常见的日语词汇。因为同样的单词在日语中有很多意思，大家在游戏中理解到的也许只是其中一层意思，如果随便乱用的话很容易产生误会。所以，日语最大的难点就是语言暧昧，某些句子必须要联系上下文，揣摩说话者和听话者之间的关系才能加深了解。好了，今天就给大家说这么多，希望今天笔者所说的这些东西能够对大家有所帮助。

あ ア(a)	い イ(i)	う ウ(u)	え エ(e)	お オ(o)
か カ(ka)	き キ(ki)	く ク(ku)	け ケ(ke)	こ コ(ko)
さ サ(sa)	し シ(si/shi)	す ス(su)	せ セ(se)	そ ソ(so)
た タ(ta)	ち チ(chi)	つ ツ(tu/tsu)	て テ(te)	と ト(to)
な ナ(na)	に ニ(ni)	ぬ ヌ(nu)	ね ネ(ne)	の ノ(no)
は ハ(ha)	ひ ヒ(hi)	ふ フ(fu/hu)	へ ヘ(he)	ほ ホ(ho)
ま マ(ma)	み ミ(mi)	む ム(mu)	め メ(me)	も モ(mo)
や ヤ(ya)	—	ゆ ユ(yu)	—	よ ヨ(yo)
ら ラ(ra)	り リ(ri)	る ル(ru)	れ レ(re)	ろ ロ(ro)
わ ワ(wa)	—	—	—	を ヲ(o/wo)

GBA的不灭传说



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

主持/一狼 文/一狼

世界传说3换装迷宫

SRPG ●Namco ●2005年1月6日 ●1人 ●128Mbit

Check! 游戏简介



↑GBA版《世界传说3换装迷宫》的日版包装封面图。

《世界传说》系列是NAMCO（现为NBGI）旗下招牌级游戏《传说》系列的外传作品，《换装迷宫3》则是系列的第三作。虽说是外传作品，本作是全系列唯一一款冠名数字“3”的作品，依然由历代作品的原画师藤岛康介等人参与制作。本作最大的特色是由《幻想传说》、《宿命传说》等系列正统作品中的主人公共同出演，系列玩家玩起来一定觉得倍感亲切。

为了让不同系列的角色在同一个战场舞台上共同出战，本作的游戏类型由前作采用的3人制RPG类改变为可以同时操作多个以3人一组为单位的复数队伍的SRPG游戏。本作在发售当时，正是继系列作品中首次开创SRPG系统的《召唤者的血统》之后的第二款SRPG类型游戏，战斗系统也与前作基本相似。

此外，本作中登场的原作迷宫里也依然保留了当年经典的音乐，而战斗中则是操作角色所属的系列的正常战斗音乐。当然，如果操作BOSS角色参战的话，背景音乐也会切换为该BOSS得专属战斗音乐，系列Fans一定会非常感动吧。

Check! 剧 情

游戏的世界观设定在传说系列中的角色已经被称赞为英雄而永远歌颂下去的某个时代里，向往着这些古老英雄的主人公弗里奥和凯罗一直在布莱恩博士手下担任助手的职务。某一天，布莱恩博士正在修复于村庄外面的遗迹里发现的遗物时，2人来到了博士的研究所。他们得知那件遗物就是时空机器，而修复工作已经基本完成了。2人把时空机器命名为“梦想号”，准备第二天就去会见传说中的英雄们。当晚，弗里奥照例阅读英雄传说故事书籍，却发现书籍里的内容却奇迹般的改变了。心怀疑虑的弗里奥不知不觉进入了梦乡……

第二天，布莱恩博士慌张的跑到2人一直生活的孤儿院里，告诉了他们时空机器被夺走的消息。2人尾随博士一起回到研究所的时候，昨天还好端端的时空机器却神秘的失踪了。而那里却停放着一个其他颜色的时空机器，并且从里面走出一位白发苍苍的布莱恩博士。之后年老的布莱恩博士告诉大家“100年后的未来发生了大事”，而前一天晚上偷走“梦想号”的坏人前去英雄传的时代做了坏事，改写了整个历史……

为了解开这一连串事情的谜团，弗里奥2人从年老的布莱恩博士那里接过另一个时空机器和换装装备，让历史回归原样的冒险就这样开始了。

Check! 游戏特色

换装系统：游戏最大的特色就是可以使用主角所持有的变身装置来进行换装，换装过后相当于转职成其他职业，可以使用各种不同的特技。不过，换装



↑GBA版《世界传说3换装迷宫》的日版标题画面图。





↑游戏依然是以2D画面为表现形式，玩家看着倍感亲切。

成别的职业需要一种名为“ルーッ”的道具，这种道具在商店里即可买到，迷宫里也可以捡到。

团队战斗系统：换装迷宫系列以往的作品都是以主人公为中心的1个队伍来展开的战斗，而本次导入的新系统——“团队战斗”可以最大同时让4个队伍（12名角色）参战。而且，这些队伍可以进行自由的编成组合，打造英雄队、父子队等梦想也终于可以实现了。此外，因为游戏可以纵观全景地图进行战斗，因而也导入了不少战略要素，游戏性变得更强。

历代角色共演：《换装迷宫》系列的特色就是可以和历代《传说》系列作品中的角色一起进行战斗。2名主人公和历代作品的勇者们相遇，共同战斗，一边换装，一边进行冒险。而且，本作还有《宿命传说2》、《仙乐传说》等作品中的新同伴加入，绝对能令玩家觉得耳目一新。

Check! 简易攻略

出会いの遗迹

胜利条件：打倒エルレイン

败北条件：含有换装师的队伍败北

攻略要点：这是游戏中的第一个迷宫，玩家可以操作TOD、TOE、TOS和主角队4个队伍进行游戏。上锁的门扉只要让主角换装成盗贼即可打开，楼梯附近的机关让凯罗换装成学者即可解开。BOSS战最好



↑画风也继承了系列以往的风格，对白也颇为搞笑。

选择攻击能力和回复能力都非常优秀的TOE队伍来出战，操作里德进行攻击，让法拉负责恢复。通关后，凯尔和罗尼成为伙伴，同时一部分角色离开队伍。

レミ遗迹地下1F

胜利条件：救出怀特博士

败北条件：含有换装师的队伍败北

这一关最好指派主角队和凯尔队出战，敌人能力不算太强，没有什么棘手的难题。最后的BOSS让凯尔队去挑战即可，凯尔的攻击速度非常快，操作起来比较方便。而且罗尼能够负责回复，他们搭配起来比较合适。打倒BOSS之后会有强制剧情。

神の眼大神殿

胜利条件：打倒バルバトス

败北条件：低于2个队伍、含有换装师的队伍败北

在大门门前只要配置两个队伍即可开门，BOSS战最好指派凯尔队伍出战。使用法术的话，和原作一样，バルバトス会把咒文反弹回来，所以建议把罗尼委任给CPU控制，这样他就不会使用法术。攻击方面最好采用两面夹击，过关之后玛丽和菲莉亚会成为伙伴。

信托の圣堂

胜利条件：打倒圣堂里的恶魔

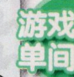
败北条件：含有换装师的队伍败北

首先一边打倒敌人一边前进，走到最深处的话就会和罗伊德、克莱特两人战斗，建议选择玛丽出战，连续使用猛袭剑攻击。战斗之后会继续和サナトス战斗，战法基本上还是用包围夹击，过关之后罗伊德和克莱特会成为伙伴。



↑战斗系统保留了前作的类型，导入大量战略要素。

《换装迷宫3》在GBA时代也是一款非常经典的作品，《传说》系列的Fans则更不能错过。虽然是款外传性质的作品，不过厂商制作的非常有诚意，剧情方面也耐人寻味。本期向大家推荐一下，感兴趣的玩家可以试试，体验一下另类的《传说》系列作品。



瓦里奥制造

ACT ●神游●2005年7月23日
●1-2人●64Mbit

Check! 游戏简介



↑《瓦里奥制造》的日版包装封面图，“最多，最短，最速”三个字非常醒目。

《瓦里奥制造》是任天堂2003年在GBA上推出的一款瞬间动作合集游戏。该作品号称集结了200款以上不同的迷你小游戏，而每款小游戏只需要5秒钟即可轻松通过。虽然有若干个迷你小游戏组成类型的游戏以前其他厂商也曾经推出过，但是任天堂首次把每款游戏的时间缩短到了极限。而且随着游戏的进展，迷你小游戏的进行速度也会逐渐的加快，可以在游戏中体验到一种别具一格的节奏感。在游戏这种独特创意的基础上，任天堂又请出自己门下的大牌人物瓦里奥作为主角，而游戏的剧情中也不时穿插不少笑点在里面，因而本作一夜成名，一举成为2003年最热门的GBA游戏之一。

继本作的日版、美版相继推出之后，2005年，神游公司还推出了行货中文软件，也是GBA上唯一一款拥有官方汉化的《瓦里奥制造》系列作品。之后GBA上推出的续作《回转瓦里奥》由于搭载了地心感应芯片机能，成本方面难以压缩，不适合中国的游戏市场，所以一直没有推出行货中文版。

Check! 游戏规则

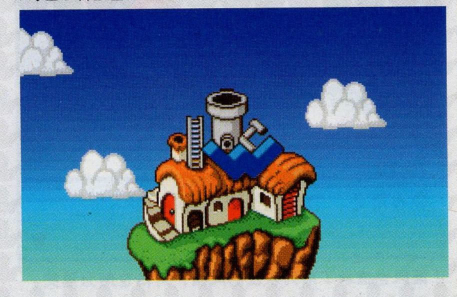
整个游戏一共分为若干个大关卡，每个大关卡里都由指定范围内随机出现的若干个迷你小游戏组成。而迷你小游戏的规则十分简单，只要根据每个小游戏前的文字提示灵敏的操作十字键或A键来让角色完成特定的动作即可。如果小游戏挑战失败的话，角色的生命值就会降低1格，全部4格生命值耗尽的话就会GAME OVER。根据每个关卡不同，完成特定数量的小游戏之后，整个游戏的进行速度也会明显提升，而只要通过最后出现的BOSS关卡就算是这一大关挑战完成。如果在初次挑战关卡的BOSS战中失败的话，会以减少1格生命值的状态下直接继续挑战BOSS战，直到生命值耗尽GAME OVER或者完成BOSS战过关为止。



↑神游行货汉化版的标题菜单，字体看着也非常舒服。

整个的游戏的流程从第一关入门关卡“瓦里奥收音机”开始，每完成一个关卡都会有新的关卡出现。完成最后一关的话，整个游戏就算通关。不过，通关之后还可以继续完成特种迷你小游戏的图鉴、挑战迷你小游戏极限分数等等，而达成一定的成绩之后还会有隐藏模式和隐藏的迷你游戏出现。其中就包括有需要利用L和R键来两个人同时进行的游戏，以及任天堂以往作品的复刻版本等等。总之，游戏的可玩性要素是非常丰富的。

当然，已经通关的关卡仍然可以继续挑战。挑战已经通过的关卡的话，在BOSS战过后不会立即结束游戏，而是以回复1点生命值的状态下继续循环挑战该关卡。不过，此时在BOSS战中失败的话只会减少1点生命值，而且BOSS战直接跳过，继续循环下面的游戏，之后的游戏在难度和速度上也会有明显的提升。在规定的关卡上只要达成一定的成绩，一些额外的迷你小游戏也会相继开启。





↑每个关卡都有独立的搞笑剧情，让人不时为之一笑。

游戏中总共收录的迷你小游戏数量一共有213种，玩家在挑战游戏时，只要遇到过的小游戏都会自动记录到游戏图鉴里。在图鉴里可以反复挑战单个迷你小游戏，以达到最高记录的目的。而反复挑战中每个迷你小游戏会以难度1、难度2、难度3的顺序逐渐出现，每完成一个循环，游戏的速度就会提升一个档次，如此反复。当然，在图鉴里挑战时同样也有4点生命值的限制，生命值耗尽的话，挑战就会强制结束。当挑战的成绩十分优秀时，该图鉴上还有增加额外的标识，全部图鉴都出现标识时还有有新的隐藏要素开启。

Check! 隐藏游戏

只要达成特定的条件，游戏中附送的隐藏游戏也会相继开启。注意这些隐藏游戏也有区别，分为单人原创游戏、单人移植游戏、双人对战游戏三种。注意，单人原创游戏的共同特征是没有挽救的机会，一旦失败就会立即GAME OVER。

跳绳：这是款原创单人游戏，游戏中玩家需要操作瓦里奥进行跳绳，随着跳绳次数的增加，难度也会逐渐提高。不仅绳子的频率快慢会随机发生改变，到后期绳子还会左右移动，需要玩家在看准时机按下A键跳跃的同时，还要把握左右方向。达到100分以后，下次进行游戏的时候即可自由选择背景音乐。



↑每个小游戏开始前都会有文字提示，玩家很快就能上手。

城市滑板：也是款原创单人游戏，游戏中玩家要乘坐滑板避过不同的障碍物，有的需要蹲下，有的需要跳跃。坚持的时间越长，得分就越高。注意到了游戏后期不仅速度非常快，而且还会有上下移动的乌鸦等障碍物出现。



↑主菜单上未开启的游戏会以问号来显示，底部还有关卡解说。

飘落：原创的迷你游戏。玩家需要扮演一个小鸟，用斜向45度伸出的舌头吃掉空中降落下来的豆粒即可。在越高的地方吃豆得到的分数就越高，注意一旦豆子降落到地面上地板就会崩坏，同时角色的移动范围变狭窄。吃掉偶尔掉下的白色豆子之后地板就会修复1格，吃掉发光的豆子可以一下修复10格损坏的地板。游戏中还没有本游戏的强化版——飘落2，在飘落2里不仅豆子的降落速度飞快，而且肉眼无法看见豆子的位置，同时吃掉多个豆子的话得分会更高。

瓦里奥医生：FC版马里奥医生的单人移植版，这个游戏的规则基本上和FC版马里奥医生完全相同，只不过主角由马里奥变成了瓦里奥而已。此外，由于游戏只支持单人游戏，所以背景音乐也只有1种。

吸尘器：双人同机对战游戏，玩家1与玩家2分别使用L和R键来进行操作。而两个按键分别对应1个吸尘器，任意一方先得到100分就算胜利。注意吸掉大纸团可以1下增加5分，如果吸掉不该吸的东西反而会扣分，而且一定时间内变得暂时无法行动。

《瓦里奥制造》这款游戏当年也算是红极一时，时至今日拿出来仍然可以体验到不一样的游戏乐趣，的确是老少皆宜的佳作。本期强烈向大家推荐一下神游推出的行货中文版《瓦里奥制造》，感兴趣的玩家不妨一试，回味一下当年GBA时代大红大紫的经典作品。

RPG一直是我最喜欢的游戏类型，而平时大部分时间接触的都是掌机，所以就来浅谈下掌机上的RPG~

我看掌机上的RPG

掌机上的RPG历史



虽然GB在89年就出现了，但那时候家用机还是主流，非常强势，所以掌机基本上是家用机的一个附属品。游戏类型不多，更是很难见到RPG的踪影。当时SQUARE的《沙加》和《圣剑传说》在GB推出后都因不俗的素质和自己的特点而大卖上百万套，甚至超过了当时一些家用机的RPG，与FF并称SQUARE的3大镇社RPG。但这两个系列的续作最后也都给了家用机发展。情况一直到96年《口袋妖怪》推出时才有了变化，当时GB正面临前所未有的困难，自家没有很好的原创软件支持，第3方的游戏更是屈指可数。本身的硬件平台更是面对着很多潜在的挑战者。就在这个关键时刻，口袋妖怪发售了，并打出了3个口号：收集、育成、交换。其实除了联机交换算是比较有创意的要素外，育成和收集并不新鲜，但3者的组合和掌机平台的特殊性让这款游戏发挥出前所未有的能量，在首周10W左右的销量情况下，到年末还在销售TOP10之内，可见其长卖和受玩家青睐的程度。而口袋妖怪也成为TV游戏里为数不多的以掌机作为其正统作平台的游戏。之后很多第3方也看到了RPG在掌机上的发展前途，在GB上制作了很多素质不俗的RPG，比如NAMCO的《换装迷宫》，ENIX代理的《星之海洋》外传和《DQM1、2》。总观整个GB的RPG阵容，发现RPG作品已经成为GB不可或缺的一个游戏类型，《塞尔达》的3个新作，《DQ1、2、3》的移植，真女神转生等很多的RPG都出现在了掌机上。但还是以外传复刻为主，真正的原创RPG还是屈指可数的。

进入GBA时代，掌机上的RPG变的更加丰富(可能是因为当时老任的NGC很不顺吧)，任天堂也积极修复与各大第3方的关系，使得很多优秀的RPG登陆到了GBA。由于机能的提升，GBA已经能够复刻大部分SFC的游戏，而SFC时期正是RPG的黄金时期，所以使当时的很多优秀的RPG都得以复活再捞一笔，当然也显示了游戏的优秀和经典。《龙战士1、2》《露娜》《幻想传说》《超级马里奥RPG》等等，而有些作品还不仅仅是单纯的复刻，在保留原有游戏精髓的基础上还追加了大量要素甚至重制，比如“FF1+2A、4A、5A、6A”，《新约圣剑传说》《特鲁内克与不可思议迷宫2、3》。家用机系列外传也变的多起来，《天外魔境》的外传《青之天外》就以不错的系统和剧情让人重新看到这个系列的希望，而《DQM旅团之心》却成为了争议之作，在今天看来，怪物之心和直接合体的利弊也是两极的评价。《召唤之夜铸剑物语》也是GBA上比较成功的系列外传，打造武器和传说式的战斗方式也吸引了很多玩家。

《女神》在GBA的外传看似变的低龄向但其实并没有完全失去系列的内涵。《世界传说 换装迷

本文仅代表作者观点，与本刊立场无关。

宫2》更是加入更多的系列角色，比上一作追加了更多要素，3变成带有战略要素以后虽然有不少玩家很不适应，但其实也增加了战棋游戏的乐趣，末期的《王国之心》以256Mb的大容量把系列的魅力带到了掌机，也补完了自身的故事。GBA上的系列续作和原创游戏更是让GBA上的RPG游戏阵容更加闪亮，初期的《黄金太阳》就给GBA游戏画面和音乐树立了标杆，《光明之魂》则是掌机ARPG的代表， 联机、收集装备、道具也成为了当时许多GBA玩家的新乐趣，另一个ARPG我们的太阳更是把靠创意使游戏的游戏性成倍提升。

《洛克人EXE》系列是GBA时期最具水准的RPG游戏之一，ARPG+卡片的战斗模式可能也让洛克人系列的玩家喜欢上了RPG。《塞尔达》的4只剑在复刻《众神的三角力量》的情况还追加了称作4只剑的联机模式，这个精心制作的新模式让玩家惊喜不已，掌机联机的乐趣体现的那么淋漓尽致！而续作的《小人帽》也保持了超高水准，使得掌机上的塞尔达一点也不逊色于家用机。GBA时期的掌机RPG可谓百花齐放，有SFC复刻RPG素质的保证，加上很多优秀的系列外传和原创作品，可以说，掌机上的RPG阵容可说在这时已不逊色于家用机，在GBA末期老任的幻之内涵超神作《MOTHER3》在跳票近12年之久后终于登陆GBA，在最后赚足了老玩家的眼泪！！（虽然卖的的确不怎么样）。

到了DS与PSP的时代，掌机逐渐占据了市场的主导地位，在日本国内，因为种种原因，第3方更多的选择掌机作为其推出游戏的平台，而RPG也占了很大一部分。但是在任何主机的初期，软件的匮乏也是不可避免，DS初期的RPG屈指可数，但也都是素质尚可的系列作或原创作品，蛋头英雄，露娜的新作都增加了对应DS技能的新要素，《钢铁之羽》《TAO》《CONTACT》《失落的魔法》等等都是结合DS的机能的RPG作品。《伍右卫门》系列更是把系列的解迷与DS机能联系起来，水墨画风格的画面也给人留下深刻印象。

PSP的初期RPG虽然很多是复刻，但也都是在当时很有名的作品，《英雄传说3、4、5》《永恒传说》《VP1》《龙战士3》。在那时也卖的不错。《勇气物语》和《天地之门》算是PSP初期素质不俗的原创RPG作品。之后因为DS在日本本土的逆转，更多的第3方在DS上推出游戏，RPG更是复刻原创系列皆有。《重装机兵》和《魔法假期》的续作都有着不错的素质，而《圣剑传说DS》和《风雨传说》却因为太差的素质沦为笑柄。（其实俺觉得圣剑DS还是很好玩的）。之后DS的游戏狂潮几乎把DS推向了日本主流主机的位置，很多RPG也跟着发售，FF3DS的大卖后接着就是在06年PSP1周年发售日宣布的DQ9正式登陆DS的消息。这一消息打击了不少支持PSP第3方的信心。《DQMJ》《塞尔达幻想沙漏》《DQ4DS、5DS》《TOI》《FF4DS》《FF12RW》《世界树迷宫》《美妙世界》这些游戏的发售，让人们以为，在日本次世代RPG极度匮乏的时候，DS甚至成为了JRPG唯一的去路，可惜的是现在已不是RPG大卖的时代，素质超高的《世界树》和《美妙世界》都没有卖到30W，而那些真正大卖的也仅仅是SE的冷饭而已。PSP在06，07年基本是在抄冷饭，但《星海1、2》追加的隐藏要素还是蛮厚道的，FALCOM的《英雄传说6》也基本保持了PC的高水准。

到了07年末，PSP真正的原创RPG大作《CCFF7》终于发售，虽说是原创大作，但毕竟是作为7补完的作品。主线分量明显不够，系统简化但任务模式还是做的很细心很有意思的，最后的结局也是超感人，并把那个老虎机系统升华了。随着MHP系列在日本的热卖，情况正发生着微妙的变化(仅限日本)，越来越多的第3方愿意把游戏出PSP上，其中也包含了不少原创RPG，SE也准备在PSP上推出《王国之心》的新作和《FF13A》。在DQ9已经发售的今天，日本的掌机依旧是市场的主流，更多的RPG作品也将在掌机推出，DS在9月有SAGA2和口袋金银的重制作品，而E3也公布了塞尔达和黄金太阳的新作，真女神转生的系列作更是公布登陆DS并在年末发售，而PSP也将推出很多原创RPG，梦幻之星携带版2也正式公布了，以后还有王国之心和FF13，掌机以后也将是RPG在日本市场推出的上佳选择。

掌机上的RPG风格特点

掌机RPG在最初并没有明确的定位，GB时代有像《圣剑传说》《SAGA》风格完全不同但同样优秀的原创RPG，也有复刻原有低机能主机的真女神和《DQ1、2、3》。到口袋推出后，掌机中的RPG大多就带有育成，收集，交换的特色了，除口袋外最出色的莫过于《DQM1、2》，在不同世界探险并能培养合成系列里怪物，就

是当时还对DQ一窍不通的我也深深的被这个游戏吸引了呢~之后的2更被成为系列最高，3之后到DQMJ每作都发生了较大的变化，但素质都是可以保证的。到了GBA的时代，联机更加成熟，联机对战也成为当时很多RPG拥有的新玩法(虽然GB的口袋就可以对了)。回合RPG的青之天外，黄金太阳，铸剑物语(虽然是传说式的战斗)，ARPG的《光明之魂2》更是把对战发挥到了极至(除了那竞技场实在有点小)。

到了次世代，联机可谓更加的方便，但真正把联机做好的RPG却并不多，可能也是因为复刻作品太多导致。但DS上的RPG却有了较大的变化，当然也是因为主机的硬件特点咯~。尤其是初期的RPG，把DS的特点融入到了RPG中使RPG游戏增添更多新的乐趣，而这一点在初期做的尤其好(后面复刻太多了)。当中给我留下最深印象的就是世界树迷宫和美妙世界了，世界树的地图绘制系统能让人切实体会到探索挖掘迷宫的实感，我相信稍稍有心的同学都会自己绘制好每一层的迷宫地。美妙世界最让人称道的地方就在于双屏的同时操作了。到了后期双屏操作的精髓和紧张感才能充分体现出来。作为联机要素的徽章战斗也是很好利用了下屏。

可能是因为MHP系列在日本的大卖，掌机上的RPG也多多少少受到其的影响。DS的灵光守护者就算是联机协力刷素材挑战BOSS的高素质游戏(就是那视角……)。PSP上的梦幻之星携带版也是MH式的游戏(最初MH是模仿PSO的啊)，各方面还算保留线上版的原貌，但也有很多地方缺陷明显，比如等级过早达到上限，BOSS过弱等等。不过2也算是公布了，焕然一新的面貌让人很是期待，就是不知道这次是 不是SEGA亲自操刀……CCFF7在上面提到虽然为PSP RPG里的一员大将，但毕竟还是部外传，所以主线的空洞可能不可避免，但其内容丰富



多彩的任务一定程度的弥补了游戏的不足，可我觉得任务和其他要素关联的还是太少，要说耐玩还差的比较远(俺不到60+小时就完美了……当初制作人号称100小时呢)。最近发售的国民RPG《DQ9》在基本继承8的要素的情况下(怪物系统哪去了)还根据掌机的特点做出了宝图系统，据说组合有65534种呢，而其中真正的"宝图"却数量甚少，换言之就是发现"宝图"的惊喜也就大大的被增强了。宝图的迷宫有不同的地形，但为什么音乐都一样……(心灵传说这点就比DQ强)。而且宝箱的位置也很难记住，要是再多利用下DS的机能做出些人性化的变化就好了啊。虽然DQ9只能支持面连，但其对应的要素还是很丰富的，除了支线和一些小动作都能做，甚至可以一起打剧情(和某人一起看通关画面的我泪流满面啊)。而魔王系统更是为联机准备，这次的怪物系统我觉得变相的转嫁到魔王图里……因为魔王是可以养的。多人携带强力的秘传+主角特有的应援技能使战斗轻松不少(虽然还是某人已经单人养到99了)。以后的掌机RPG估计也要向任务制多人协力刷素材挑战BOSS的方向发展，而保有自身特点的RPG也会不断出现(比如女神)。

掌机上的原创RPG系列

DS和PSP出现后掌机的原创RPG越来越多了呢，这里就挑点自己喜欢的系列来说说吧。

虽说最初的掌机还是家用机的附属品，但那时就出现了可能是掌机上最出色RPG的圣剑和SAGA。SAGA我并不熟悉，就知道经过10几年的碾转反复，这个系列已经大大不如以前了，希望9月推出的SAGA2重制能给这个系列带来些希望。而圣剑也是在2、3都做在家用机的情况下，新约圣剑传说作为重制的1代登陆GBA，在我看来这是一次完美华丽的重制，不仅仅把原作的各个经典场景做的更加漂亮了，而且加了很多很多的新要素，怪物抗性和武器道具锻造都是最让我着迷的系统，当然游戏的手感并不是太好(这也成为很多人攻击这作不如家用机的主要原因。而在DS推出的圣剑玛娜之子就让人大跌眼镜了，因为，除了还是那么漂亮的画面，还是那么出色的音乐外，这简直就不是圣剑！主线大大减缩，变成了探索一个个迷宫的ARPG游戏……(但不叫圣剑的话，还是能玩的挺高兴的，233)。在PS2上的4也不仅如人意，真是为这个系列担心。GBA另外给我留下最深印象的就是黄金太阳和光明之

交友 云南 饶天柱
我说，能不能在光盘中将NDS新游戏的金手指做成金手指库啊？（工作量……）
男，17岁，云南省德宏州，QQ：423615372



魂了。

黄金太阳这个系列在国内人气出奇的高，当时有种说法是没玩过黄太的人就是等于没玩过GBA，可见它的魅力有多大。我最初买到游戏时对它不屑一顾，可真正进入了游戏就让人不仅惊叹！游戏的画面和音乐绝对远超当时的掌机游戏，而精灵系统也为战斗带来了不少变化，华丽的召唤兽场面至今还印在我的头脑中。2在接续1剧情的基础上又增加了不少新系统，锻造武器，通关后的音乐鉴赏模式和斗技场，隐藏迷宫的数量也增加了不少，最后终于把这个故事讲完……而某蓝发角色却仍然是一个迷，据说黄太DS是讲1代主角后代们的故事……看来还是留了不少坑，不管怎样，大家盼了7年的续作终于浮出水面，THE SUN RISE AGAIN！！（话说当时E3并没有直播，因为微软的BEATLES就能让人湿的了……实在该死，恩?什么，HERE COMES THE SUN，哼哼，原来是阴谋啊）。光明之魂可谓GBA时期ARPG的典范，在2的超进化后人气也是出奇的高(也是在国内)。本来1的风格还是偏向于光明系列的，比较阴暗，难度也比较BT。到了2以后，游戏变的更加"光明"，画面也清新多了，数量众多的职业，让人眼花缭乱的装备武器更是让人沉迷其中，而锻造屋那的BUG也算是众人皆知(当时曾用自己苦练的160+级龙战士干掉使用BUG武具的对手而感到头顶青天，现在想想也还是那么自豪)，可惜的是在日本卖的并不算十分出色，也就导致没有下文了。

次世代的掌机原创RPG数量和种类更加丰富，但我最喜欢的还要数世界树迷宫和美妙世界。上面提到过，世界树迷宫充分利用到了DS的机能，画地图成为这个游戏的亮点，但它吸引我的不仅仅是画地图，游戏的音乐可称作5年来最高水准！而巫术似的主视角也把树，迷宫描绘的非常精美。很多人都说这个游戏太难，可我觉得这种循序渐进和挑战并存的游戏玩起来才是最舒服的~同样，美妙世界的画面和音乐也是吸引人的地方，而遇敌方式更是独特，下屏的点击噪音可以实在自由的遇敌，在后期连续点击多个噪音形成连锁还能提供更多的经验和掉落，双屏的战斗在前期还不能充分的体现出重要性，大家一般都是只管下屏，但到了后期，很多强力的BOSS都需要上下屏巧妙合作以传递光球增加伤害。对于DS机能的运用也达到了第1方的程度，甚至还要出色！其中靠吹形成攻击的徽章还有某只让DS上下屏合上才能的小猪想必给不少人留下了深刻印象。游戏的剧情也可以说是近几年掌机RPG的最高。

通关后在优美的旋律下看着音操放下耳机，重新看向天空……那感觉真是说不出来的激动啊(野村爸爸最高)。我认为美妙世界是次世代最完美的RPG了，顺便透露下。这两个游戏虽然当时都没余钱买Z了，但后来都补买了OST，这两个游戏的音乐真是出色啊。

最后要提的就是我最爱口袋妖怪了。童年的记忆和往后研究对战的热情都融在了这个系列里。想当年基本玩GBC就是在玩口袋妖怪金银。那时候在被窝里将4大天王打掉之后的通关画面还历历在目呢(现在还梦想着2D的通关画面能在DS上重现，不过估计不可能了T T)……而后的新增地图更是让人惊喜万分。就是在119个小时的银之旅以后让我彻底迷上了这个系列，把GB上的各作补完。到了GBA时期也是把宝石版玩了一遍又一遍，当时因D卡而没法让某个洞穴退潮的苦恼现在还记得呢。我是在绿宝石推出后才迷上了这个游戏的对战系统，以前玩口袋都是玩收集交换，没想到战斗系统也那么博大精深。口袋系列每一作的风格虽然都差不多，但基本上每一次正统作品还是有自己的特点，红绿蓝的野生公园，黄的皮卡丘尾随，金银的双地图和捉虫大赛，水晶的战斗塔和PM可动宝石的潜水，珍珠钻石的挖地系统，有些要素继承了，而有些则成为了那一代的特点。到了心金、魂银，也有了黄的尾随系统(而且是很神奇的所有PM都可以随)。据说把选美取消了变为什么体育大赛，果树也可以随身带了……

总之是大期待啦。

恩，就先谈这么多吧……我这人写东西废话实在太多，请读者多多见谅。

文/iou90

读编往来

杂志的PG，和模型的PG我都很喜欢！
男，17岁，上海市黄浦区 上海 张昭宁 交友

Gamer Quest XX
Guardian of the world

■主持 / 翔武
■插画 / 风月樱
■版头 / 地狱熊猫

新的一期PGBAR开始了，为什么我觉得距离上期写这话的时候没隔多久啊（零羽：上期看过这段话了！）。

暑假又快过去了，大家看到书的时候应该是在开学 时了。曾经饱经上学折磨的我在这里跟各位学子们说声“你们辛苦了”。

我一个朋友前一阵跟我说，该高三了，但是在不久开学后就出口袋妖怪，而家里人对掌机还进行管制，看来想玩的话只能等明年了。不过这人不是风月樱，虽然说情况大致相同，但是死丫头情况比我这位朋友幸福多了。

心之金和魂之银快来啊，本人也迫不及待想玩了！

翔武：这期是DQ的主题啊，不过是不是来的晚了一点呢。
地狱熊猫：还不是因为你上期给我定的完稿时间有问题。
翔武：话说最右边那个是谁？
地狱熊猫：那个DQ8造型的是小樱啊。
翔武：哎呀，和她原来形象不像啊，我是不是趁她现在补课看不到，喊一声“樱哥纯爷们”呢。
风月樱：死大叔，你等着的！
翔武：你不是去补课了吗！四格交出来！

夏天不过是就纸老虎，而已……

北京的夏天终于要过去了，最近一段时间终于开始有些凉快，该到我最喜欢的秋天了。这个夏天总体说来我还真是什么地方都没去，除了上班回家什么的也没怎么出去，一热就在家开着空调呆着。不过前一段时间也有些热，我发现自己的体质似乎有一点改变，并不像原来那么容易热，也不算太怕热了。不知道和自己今年夏天的饮食习惯有没有关。



我今年夏天基本上都是中午吃一顿饱饭，然后晚上不吃主食，光吃菜还有水果，一段时间后，自己身上容易上火的体质也有了一点改善，虽然现在还是有一点。这个夏天还有一个成就，就是空手抓蚊子的命中率达到了80%-90%，本人体质爱招蚊子，结果我就成了家里的人肉灭蚊器……悲惨……

交友 福建 欧阳烨 为什么PG不找个专门挑错字的人呢？会轻松很多吧？
男，16岁，湖北省湖北市

有病不要乱下药，无论人和宠物

8月8日，我最亲爱的小狗小灰死了。今天爸爸给小灰杀跳蚤，我刚从宠物店买了去跳蚤的药水来，还没来得及告诉我爸，我爸已经用了一种很毒的药水涂在了小灰身上，小灰在舔自己毛的时候就把那种药水吃下去了。17点开始送去医院抢救，23点时回到家里，医生说如果能挺住这个晚上就好了，我一直没睡觉陪着它，它一直抽搐乱叫，大口大口喘气，到了快凌晨2点时，它最后叫了一声就死了。我拼命安慰自己，告诉自己一定是上帝觉得小灰很可爱，就把它带到自己身边去了。

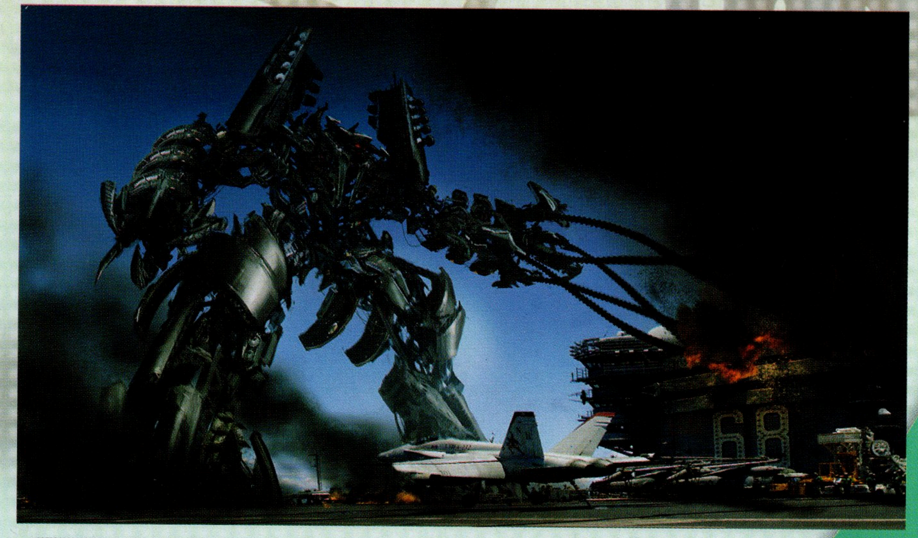
八房： 不知道怎么安慰你好。你爸爸肯定也很内疚，不要太过责难他。狗的寿命不长，养狗往往就注定了离别，悲剧虽然来得突然，但我们能做的已经做了，就只有看开点了。有许多勤俭的长辈，总是想着能省就省，我父亲也是，有时有小病或者东西坏了，就自己动手或者自己买药吃，我一直觉得很不好。毕竟不是专业，省小钱的结果可能是吃大亏啊。

人究竟是为什么要回到水中啊！

总之是暑假，在考了班级43名的情况下屁颠屁颠的和朋友游泳去了。老爹在闷热如贫民窟一般的教室开家长会的时候，咱正被别人将头压下水面灌水的说“咕噜咕噜……”咱撑死也就会蛙泳和狗刨的说，但还不到翔武会随时被淹死的程度。但只要下一次水，咱保证抽筋一次，之后险死还生（被人救上岸），感觉自己跟不会游泳差不多……

7月23日那天看了变形金刚2，热血沸腾的影片之初大喊“汽车人变形，出发！”承德的电影可没有北京快，不过有的看就知足了。虽然没有赶上零点首映场，也没有看第二遍，但咱已经十分珍惜这段记忆了。大黄蜂太可爱了，SAM不要它的时候就呜呜的哭，好想抱回家啊！那个某女机器人，想要勾引SAM的那个，使咱吸取了一个教训，控御姐或交女友千万不要找那种的说……（翔武要注意啦！）擎天柱加一次性翅膀的时候，咱又大吼FREEDOM，引来一片白眼……总体而言还是十分过瘾的说。（河北 王思语）

翔武： 要说游泳，本人可不是随时被淹死类型，原来虽然游泳不会，但在水中咱最擅长憋气，可以在池底憋着气沉底呆着，至少还有一分钟左右的生存获救时间，但过了这时间就不好说了……顺便一说本人上一次下水的时候是10年前，也就是和你年龄差不多的时候，泪奔……《变形金刚2》让我最不满意的地方就是汽车人基本上只有大黄蜂和擎天柱有戏分，其他差不多龙套。那个女机器人，应该是向终结者致敬吧，而且我不会控这种的！最后寒一下你的FREEDOM……



读编往来

高三能减肥，认真你就败了……

我和风月樱同学一样，马上也要开入高三了。据我妈描述，什么高三一年下来都会普遍减轻10斤，还有高三一年很累，什么不是人过的生活啦……每当我听到这些恐怖的消息时，心理都会忍不住发毛。有时候她也真是会制造这种恐怖气氛。我明明看见，身边有很多学长学姐高三一年天天在家里学习，不外出活动，结果都是一年下来普遍胖了十几斤……哎，不管那么多了，我可不希望胖也不希望瘦，现在不就挺好的吗。或许不久就要面临挑战，但明天永远是美好的！（江苏 张盼）

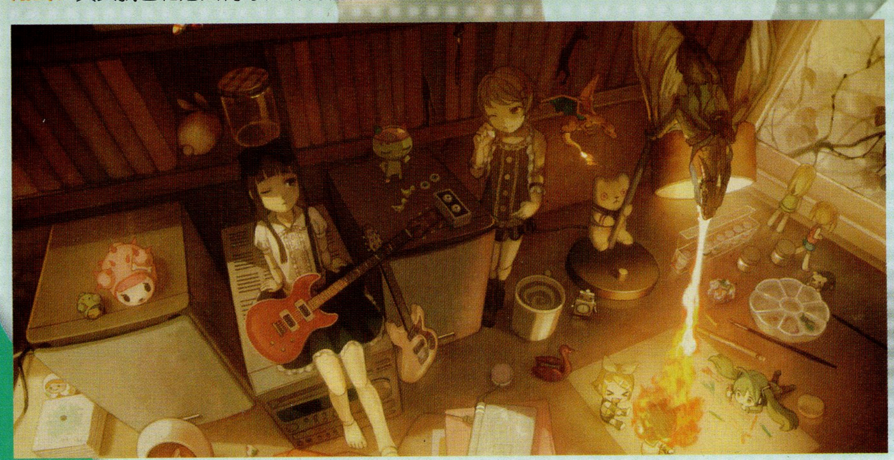
翔武：该怎么说呢，高三相关的问题说过不少了。关键还是心态放好就行，虽然确实是紧张，但是也注意调节，神经紧绷的时候有时学习会很没效率的。家长那么说是怕孩子松懈，真正也没那么恐怖啦。至于减肥嘛……第一次听说，要是真有这种情况，我觉得也可能离生病不远了，毕竟是累出来的，不是正常减下来的。总之，保持一个好心态努力吧，别自己吓自己。

老乡见老乡，我也插一杠……

你们好，似乎已经很久很久没有给你们写信了，那天坐车到沧州去交作业，才得以入手121期的掌机迷。已经买了两个NDS了，但是由于上屏原因挂掉了，现在当音箱来听歌用了，话说也是托猴子的福。不知道猴子现在还在不在编辑部，猴子是沧州人吧，是她给我介绍的闯关族。现在我如愿以偿的考上了沧州市一中，买掌机也就方便起来！要说吧，即使是放假了，学校作业也不会让我们轻松下来，今天有空闲时间，来给大家写这封信。本人现在高二，在高二这一年内，本人打算入手PSP3000，不知道行不行，征求一下大家的意见，现在的PSP3000的系统不是说不稳定吗？（河北 马晓雨）

猴子：首先恭喜这位读者通过自己的努力考上理想中的高中。现在你已经上了一年了吧，对于即将进入的高中第二学年，不知道你有没有准备好呢？很多人都说高二是很关键的，毕竟这一年对于高中生来说，是高中三年生活的分水岭，时间不多不少，关键看怎么用。要想补回自己各个科目的不足，现在正是时候。对于现在大部分高二学生来说，文理分科已经结束了，偏科问题也逐渐显露，此时一定要注意，尤其是数学语文英语这三门，不要差距太大，否则很麻烦。至于怎么把学习搞好，还是那句话，好的成绩和平时的努力是分不开的，所以也请这位读者在看《掌机迷》之余多用一些心思在学习上，就当是我们这些小编对你的期待吧。

翔武：其实我也和沧州有缘，听说祖籍是在沧州。



交友 重庆 杨龙陶 突破一亿台的主机一个比一个快，我很看好WII。
男，20岁，重庆市江北区，400020

选择自己的开运游戏类型！！

1月出生 大吉

运气一直不错可以尽情的享受这个夏天，可以趁着此时制定自己的计划。工作方面，可以想想如何提升工作效率的方法，金钱方面，可以考虑去买彩票，也许就能中大奖。

幸运道具： 手账、笔记本、悬疑小说
关联游戏： 乘坐交通工具周游大自然的游戏

2月出生 末吉

首先要好好的制定计划。休息的时候会被家人以及朋友使唤……所以注意不要打算在家中悠闲的呆着，还是到家附近走走较好。学业方面，与父母一起做暑假作业的话会非常顺利。

幸运道具： 钥匙链、麒麟的玩具、香水
关联游戏： 画面华丽的游戏

3月出生 中吉

普通的运势，要做什么事情最好一气呵成。发挥领导能力，积极的行动会有好运。多帮帮周围的人，也会有好运。健康方面，去海水浴或者泳池会身心舒畅。另外，保龄球也是个不错的选择。

幸运道具： 化妆品、肥皂、腕表
关联游戏： 以三国时代为主题的游戏

4月出生 中吉

运势非常强烈的时期，但注意不要得意忘形，小心暴饮暴食或是言多必失。去水族馆、钓鱼场等与鱼有关的地方会有好运。社交方面，去找久未见面的朋友以及亲戚，真诚的跟他们聊聊会有好运。

幸运道具： 夏用鞋、龙造型的摆件、西瓜
关联游戏： 各种各样的竞技游戏



5月出生 小吉

注意不要在将预定事情写在笔记本上时，将预定时间写错……另外，一定要注意小心保管重要的书籍。不要熬夜，否则会挂掉。社交方面，会遇到许多各种各样的新朋友。

幸运道具： 华丽的T恤，盆栽植物、手机
关联游戏： 刚刚发售的游戏

6月出生 中吉

与家族以及亲戚在一起会遇到好事。真诚的对待周围的人会获得很大的好感。去外面活动也是个不错的选择。注意关门或关窗户时要轻轻的。恋爱方面，与交往很久的人的感情会进一步提升。

幸运道具： 矿泉水、喜欢的毛巾、第2个包包
关联游戏： 有大嘴动物登场的游戏

7月出生 凶

经常会做出超越常识之外或是冲动的事情。注意不要将证件或等随身物品忘在车中。去游乐园玩的话，建议玩与水有关的项目。学业方面，先从简单的问题开始入手，学习会逐渐顺畅的。

幸运道具： 大水杯、手工玩具、青蛙玩具
关联游戏： 与球有关的体育游戏

8月出生 小吉

多与周围的人接触，一定要遵守与他人的约定。即便失败了也要虚心的反省。这样会增加他人的好感。休息时会从朋友那里听到有意思的事情。金钱方面，随身带着新的100元硬币会使金钱运上升。

幸运道具： 心事、钱包、花火
关联游戏： 可以预想对方战术的SLG游戏

PG的小编越来越少，质量也有点保持不住了。（叹气……）
男，17岁，江苏省南京市，QQ：925394259　江苏　孟安亮　交友

9月出生 小吉

注意不要每日都保持同样的生活方式。与亲戚的交流是最重要的事情。注意多听听父亲或是祖父的话。与女性交流的话会增加她们的好感。健康方面，食用补充体力的食物，会恢复疲劳。

幸运道具： 室内服装、冷面、成语书
关联游戏： 可以边玩边减肥的游戏

10月出生 末吉

只要肯花时间就一定能成功。出门旅行的话，会因行李过多而泡汤。建议只带自己的随时行李即可。休息时，去游乐园、图书馆等地会交好运。工作方面，与朋友一起协力的话会非常顺利。

幸运道具： 鸡蛋、不倒翁、太阳镜
关联游戏： 有巨大化动物出现的游戏

11月出生 小吉

一点点的按照计划进行会非常顺利。需要注意，遇到变故会遭人记恨。建议在执行计划前，先审核一下内容。工作方面，会被安排从事自己擅长的工作。并且执行时会有非常好的灵感出现。

幸运道具： 幸运道具：帽子、徽章、圆珠笔
关联游戏： 可以认真的育成角色的游戏

12月出生 中吉

即便第一次失败后，还会有第二次的机会。参加班级聚会时会非常的开心。出门旅行返回时会交好运。细心的照顾宠物的话运势会增加。健康方面，使用清爽的食物会心情舒畅。

幸运道具： 锻炼用品、自己喜欢的食物
关联游戏： 以电影与电视节目为题材的游戏

★任性贴图区★



翔武： 恶魔城画稿很少见啊，何况还是这一作，这个动作是从空中跳下来时的吧。



翔武： 高杉是银魂里我很喜欢的人物之一，风同学这张高杉化的很不错。

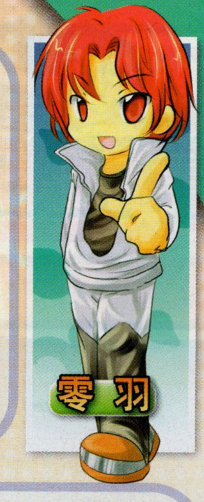


任性贴图区征集读者绘画投稿，可邮寄或用电子邮件寄给我们。来信请至北京安外邮局75号信箱 掌机迷收或PG@VGAME.CN

交友 广州 彭汉彬
PG以后状况好了，还会恢复主机奖品吗？
男，26岁，广州市海珠区，510260

纷争介入、开始……





话说这个月本人期待已久的《SD高达G世纪 战争》终于如期降临了~从拿到游戏那天开始，基本上除了工作、吃饭、睡觉以外的时间便全部都用在了《战争》上，在享受游戏的同时，也不禁感慨，能沉迷于一款自己喜欢的游戏中，真的是这个世界上最幸福的事情（之一）。

PSP主机的冰河时期来临，好在近期在PSP上想玩的游戏没有几个，不过《装甲核心3》可以说算是其中比较可惜的一个了……原本还打算这期写个超大攻略的计划也不得已被强制终止了，残念……

我也打算做模型





从小到大喜欢摆弄加工和修理各种东西，对自己的动手能力可以说非常有信心。要说接触模型，应该从小学算起，第一个模型是一艘鱼雷艇，之后的模型就是四驱车了，这一段原来也说起过。再之后，我上高中的时候买过一个BENDI山寨的GP03D，当时自己耐心修水口，去毛边，没有勾线笔的情况下用自动铅笔勾线，最后完成后还是很满意的。零羽和八房最近都在做模型，看的我也想玩了，首先想买一个龟霸……主要是龟霸太可爱了，而且很多改造达人改出的龟霸都非常有意思。

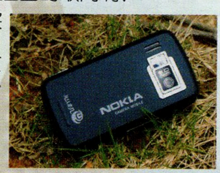


山寨手机最低，公车歌王西奈



虽然说我对山寨货并没有特殊的好恶，但是我说你们这些见鬼的山寨厂商能不能不把喇叭弄那么大声！这不是鼓励用户扰民么！而且总有那么一群缺人，成天在公车上用山寨大喇叭放口水歌，全是什么月亮之上啊，两只蝴蝶一类的。最让人不能理解的是干这种事的人居然还都一副志得意满的样子。周围人的白眼越是白眼，他们居然越高兴，这是多么扭曲的取向啊！

好吧，我是来求解决方法的，这些公车歌王实在讨厌了，但是作为以一个普通死上班族战斗力又低，不能每次都上去战翻他。你们谁给我想个点子，究竟怎样才能让这些人意识到穿山寨"名牌"拿山寨手机在公车上放山寨歌是个十分丢人的事？



PG总动员

~小编们的轻松驿站~

战国BASARA系列越来越腐女向了，这样不好。
女，18岁，浙江省诸暨市 浙江 周宸亦 交友



上海 陈叙贤

一等奖（1名）

盟区战卡
VIP1年
300道具点

二等奖（3名）

怪物猎人雪山包

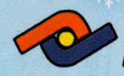
地区	姓名
天津	汪洋
安徽	徐郑
辽宁	丁宇

三等奖5名



精致动漫挂饰

地区	姓名
辽宁	杜渐宁
浙江	赵徐俊
广东	蔡希明
福建	林涌浩
内蒙古	李可

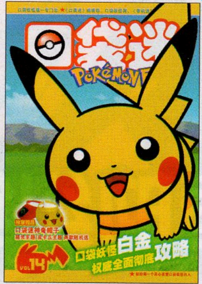


次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。

口袋迷(14)

■定价19.8元　　上市热卖中

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。

NDS标准典藏08终极版

■定价:18元　　上市热卖中



Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！

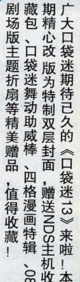
Wii动力

■定价:18元　　上市热卖中

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价:24.80元　　上市热卖中



广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！

口袋迷(13)

■定价19.8元(豪华版29.8元)　　上市热卖中



本期给大家带来《巴哈姆特之血》的详细攻略，此外还有两篇很有意思的特别策划，希望大家能喜欢。

掌机迷 第122期

■定价: 9.8元　　接受邮购



本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》，并特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋零钱包和IC卡夹，附带DVD精彩动画看过瘾。

口袋迷(16) 定价19.8元

■定价:19.8元　　上市热卖中



《电子游戏软件》8月28日最新上市!本期包含SE大作《巴哈姆特之血》攻略，以及《SD高达G世纪 战争》的详细攻略。

电软2009年第17期

■定价:6.99元　　上市热卖中



最新潮流重讯火辣出炉，潮流圣经《搜酷》9月号隆重登场，最奇妙的鞋款搭配提案；阿信、黄雅莉等潮流明星的时尚隐私、80后的尖端生平、到户外体会潮流、小型饰品的搭配秘诀等等，绝对不可错过！

SO COOL 2009年第9期

■定价:15元　　上市热卖中

电子游戏软件

2008年1～24期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元
2009年1～17期	6.99元

SO COOL(搜酷)

2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1-9期	15元

电子天下·掌机迷

2008年第1～19期	8.80元
2009年第1～8期	9.80元

动感新势力

72～76、78、79期	9.80元
72、74~76、78~79期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
口袋迷16	19.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

短暂的死斗与永恒的纠缠

《428-被封锁的涉谷》的掌上死斗剧

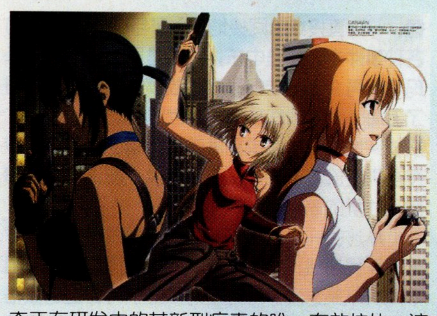
日本相对于我地域辽阔的天朝上国而言，确实只能算是一个幅员狭小的弹丸之地。然而在这岛国上所发生的天灾人祸与行凶命案却相当于把全世界的灾难数量累加一个世纪的总和再进行翻倍处理。如果要将这数字庞大的可怕事件按照地域面积进行除法计算，会浓缩到几乎每条街道每家民居都发生过惨绝人寰的恐怖命案，因此这么算起来的话，倘若说人潮汹涌的涉谷将会成为传闻中“有恐龙要在这里孵化哦！”“有圣斗士要在这里拯救地球呢！”“有壮汉要在这里搞基耶！”（……喂！）“有编辑要在这里杀作者喔！”（喂，喂！！）的传说之地的话，估计也不会有多少人表示怀疑。假如要用天朝读者耳熟能详的地名来做借代式描述，那堪称是东京最繁华商业圈的涉谷，就相当于北京的西单或者上海的淮海路，只不过用“315-被封锁的西单”或者“927-被封锁的淮海路”作为作品标题实在有点不够气势，因此《FAMI通》的编辑大概也很可能会将“一定要有一个至少听起来很上得了台面的名称”作为评分的标准之一，这么说起来的话，那些住在铁岭或者平谷的同学多少也应该有点心服口服，毕竟即便你想跟别人满怀热忱地推荐说“平谷被封锁了呢”，人家搞不好也只会泼冷水地回你一句“哦，那应该是棉花太多过的缘故吧”——将故事的舞台放在全亚洲知名的涉谷，这一点理应大多数都没有什么意见。



于是一场新的恐怖事件便将涉谷当作主要的故事发生地拉开了帷幕，也许会有人不满地抱怨着“那是因为CHUNSOFT为了节省经费，所以根本没打算去北海道取景吧”，可史上唯一一款获得满分的音响小说类电子游戏，就这么气势磅礴关系暧昧悬疑不断高潮跌起地开始了它的精彩演出。

《428-被封锁的涉谷》原本作为核心的故事主线很简单：恐怖组织搞人肉绑架，目的在于抢

交友 上海 秦孝楠 攻略能否双语化？这样看起来方便，你们的压力也小。（我们说了不算啊……）
男，13岁，上海市宝山区



夺正在研发中的某新型病毒的唯一有效抗体。这样的剧情在“五位光之战士合为一体战胜魔王”“五位正义使者开着机体烧杀抢掠”“五位天真少女娇蛮全开百合怒放”“五位催稿编辑拿着鞭子凌虐可怜作者”等充满张力的常见动漫游戏设定面前，真是半点张力也没有更别提有如何如何的吊人胃口（翔武：你到底是对于我临时催稿有多大的怨念啊？？）。因此作为音响小说研发高手的CHUNSOFT便做出了更容易吸引宅男上钩的设定变更：多主角多线路的剧情令人大呼过瘾——摆脱单一线路的表现手法确实新奇；真人实拍画面有如美剧般紧张刺激——看惯了二次元人设的宅男确实可以乘机换换口味；多位大师级脚本家联袂贡献完美剧本——相对于满分的超高评价这点诚意确实是应该有的；女主角的名字叫做小泽……呃，大泽玛利亚——CHUNSOFT你们一定是故意的，一定是；而且玛利亚的妹妹还叫白石……呃，大泽瞳——绝对是故意的，绝对！！（翔武：你到底想把我们的读者误导到怎样的歧途上去啊！）

在这样看起来实在是“不管你口味有多重我们也能加麻加辣让你味觉难忘”复合式包装里，CHUNSOFT倒也真没有只单纯以噱头来引诱玩家跌入消费陷阱，这好比是一张色香俱佳的意大利PIZZA，扒开烤得酥脆的饼皮来，里面盛载着的馅料是诸如“男主角之一的加藤亚智怎么看起来与生田斗真有那么几分的神似？”“男主角之二的御法川实为何貌似与开出租车的大叔有着牵扯不清的关系？”“男主角之三的大泽贤治绝对跟他的助手有着禁断的不伦之情！”“……为什么只有最后一个猜测用了肯定句式……”之类让人无比兴奋战栗的华丽材料——只是，这样的一张PIZZA，你确定你真的能心安理得地吞咽下去？

名为电子游戏实为音响小说的《428-被封锁的涉谷》倒也确实有着与一般的电子小说截然不同的“阅读”方式，不时跳出来的选项虽然不如生化危机那种连看CG也不能放下心的紧张感（唬！4代以前曾经是只有CG和打字机房间才最能让人安心的呀！），也没有恋爱养成游戏里选对一个选项女生脸红一分选对三个选项女生衣服脱掉一件（喂！）那般的引人遐想（无论是御法川大叔还是大泽贤治大叔的脱衣，都似乎完全不能让人产生期待呢！），但能通过一次错误的选择就连锁反应地安排一连串角色的相继死亡，却多少也有着几分“一失足成千古恨，一催稿酿万世仇”般的警醒意味（翔武：……后面那半句到底是哪来的？）。

《428-被封锁的涉谷》的故事核心在于国际恐怖组织“蛇”对于生化恐怖事件的涉入，以私自将发现于南非的某种新型病毒作为秘密武器作为契机，用绑架少女当人质要求赎金作为幌子，把密谋夺取甚至完全摧毁刚刚研发出来的病毒抗体作为目的，整个事件的布局精密且诡谲，而那种抽丝剥茧式的悬疑紧张感正是通过多条剧情线路的逐渐铺展和彼此交织才渐渐水落石出，让整个剧本显得条理清晰且章节之间互动性十足。为了令剧情的完整性得到充分呈现，CHUNSOFT还特别邀请来TYPE-MOON的王牌编剧奈须蘑菇来创作故事的前传和后续，在新鲜感和惊奇度上都有着别具一格的前卫表现。也正因为如此，除了游戏大获好评之外，后续故事的扩充版以TV动画的体裁得到了生命力的延伸——但是秉着职业拖稿人的正直品德，狸猫君并不建议你真的可以将游戏与动画当成是同一个次元同一个世界里的亲戚来一视同仁地对待。

基本上，以奈须蘑菇那种写惯了“你是我的主人，所以你可以要求我做任何事情哦”的流氓式编剧个性（翔武：喂！），要真让他完全参与《428-被封锁的涉谷》的正篇剧情创作，其最后会产生的结果大概永远也逃不掉“大泽玛利亚以第五次元魔术干扰了阿尔法德的仪式召唤，远藤亚智则在吸取了加纳慎也的剩余魔力之后，展开了对幻想世界的再构筑”之类的妖魔化命运，于是被CHUNSOFT千叮咛万嘱咐的奈须蘑菇，在接下了外传特别篇“CANAAN篇”的创作任务之后，格外认真地压制住了他过分偏爱魔幻的灵感与想



游戏单间

象力，勉强以贴近现实的笔法描述着以当代国际冲突为背景的战争佣兵之间的爱恨纠葛——只是，可是，但是，于是，总是，阿尔法德成了这个世界上“最接近完美的兵器”，而在游戏正篇中连一个小爆炸都躲不过的少女迦南，在奈须的设定里，她拥有了五感共存的能力，然后，她连呼啸着的枪林弹雨也可以轻而易举地避得开。“蘑菇你又在偷偷地给两仪式安排失散的姐妹了！”无数宅男掩面泪奔。



所谓的“五感共存”，指的是一种现实存在的可以将原本分属不同大脑区域掌控的人体知觉，强制进行一体统一化的超强特殊能力。拥有这种能力的人，会通过对一种感官信息的捕捉而处理出其他感官的同步反映。也就是说，可以听到花朵的声音，能够看到音乐的形状，甚至会分辨出颜色的气味都成为了五感共存者觉得“理所当然存在着”的事情。相对于只能狭隘地去感知世界的普通人，五感共存者们所接触到的世界才更为具体和完整。

迦南就是拥有这种特殊的体质的非寻常人类，根据相关组织的资料显示，这也很可能是帮助她在经历过病毒屠村试验后却侥幸成为唯一生还者的重要原因。逃过一死却失去全部亲人的迦南，因此成为了以接受各种与战争有关的委托为生的佣兵，然后展开了与恐怖组织“蛇”的首领阿尔法德看似很作孽其实很百合的长年纠缠与羁绊。

关于迦南是否是百合女的身份探讨，其实在11区的宅男中有着一针见血的盖棺论定。与阿尔法德的爱恨交加已经足够令人猜疑不断，只因为一次翻花绳的交情就愿意用生命去保护大泽玛利亚的举动就更让人难以相信她会喜欢男人——更何况，在武内崇的人设里，迦南的胸部直接坚硬成了胸肌，“你知道迦南为什么不怕子弹吗——因为她的胸肌刀枪不入呀！”的传闻一时间不绝于耳（翔武：分明就是你自己杜撰的谣言吧！）。然而无论迦南的性向是否正常，这毕竟都不是《428》故事的关键也不会成为《CANAAN》动画版的主线，她一边天涯海角地追杀着亲手夺走了她敬爱师傅的生命的阿尔法德，一边直接或者间接地涉入了与UA病毒有关的各种事件中，先是中东，然后是日本，等到大泽玛利亚再次遇见她的时候，故事的舞台直接搬到了上海——“到底是二次元世界啊，CHUNSOFT没钱实地取材，换成动画就没问题了呀”的各种传言再度流窜于人们耳边（翔武：都说了只是你自己杜撰的谣言吧！！）。

从涉谷一下子跳转到上海的场景转换自然令天朝子民倍感振奋，即便真实世界里的上海出租车司机从来也没干出过在屋顶上横行霸道的破格壮举，但这并不影响到观众们会通过对车身涂装而判断出该司机应当隶属于强生公司然后没日没夜地打电话过去要求预约那位勇猛无双的大叔司机为自己服务的汹涌热情。该司机大叔自然是没有的，旗袍妹和夜总会却一样不少，只是日本人对于中国人固执的“必须拥有包子头”的印象倒是有了一定角度的偏差——某位打扮很中国却流利地说着日语的少女用事实证明了日本人学上海话比普通话更容易，然后她就无比爽朗地把“就算不吃也该戴在头上的肉包子”，镇静而且乐观地，塞进了胸里……“上海的小笼包是会流汤的！！”无数身在上海的宅男热泪盈眶地捶桌喊道。（翔武：…………）

原本在游戏中只作为“能够在短短十数小时内致命”的新型UA病毒，在动画版中有了更广泛意义上的功能延伸。通过对不同体质的人体进行强制注射，可以不同程度地激发出该人体实验品

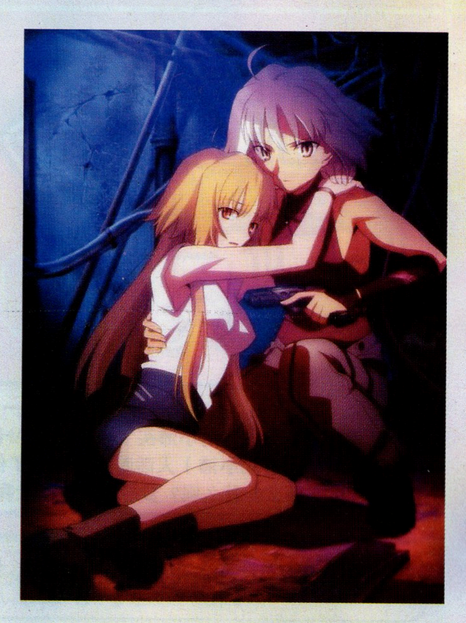


的特殊能力，比如有人可以获得高速运动能力，有人可以拥有极限柔软骨骼，但这并不意味着被注射了UA病毒就如同被日食影响一样能够成为飞天遁地的HEROES，上海包子娘也被注射了病毒，而她以牺牲生命作为代价交换来的特殊能力，是拥有两条盲肠——“喂，除了可以割两次，你到底还能做些什么呀！”身在上海的宅男再次泪流满面地捶桌哀号。

然而即便是这种几乎快朝着搞笑配角身份靠近的少女芸芸，却在与大泽玛利亚的结识过程中头一次体会到了被人以友情关怀的温暖感觉。一方面身为被蛇组织利用来刺杀迦南的旗子，一方面又想在新朋友的簇拥下对命运发起勇敢的挑战，以奈须蘑菇的创作风格作为评判标准，我们几乎可以预见到芸芸最终将迎来的结局，要么就是作为煽情催泪的重要角色而无比悲情地牺牲在枪口下，要么就是成为跳跃于魔术平行法则之外的超强味方，使用胸部发射木兰包子飞弹——“还要附带灌汤喷汁攻击属性和蟹黄姜丝醋腐蚀附加效果呀！！！”身在上海的宅男依然激动飙泪地捶桌嚎啕着。

被二次元的设定完全改变了三次元属性的，当然还不只突然神勇无敌得跟中国超人二郎神一样的迦南（翔武：我刚才是不是听到了某部山寨雷人剧的剧名？），就连原本在游戏正篇剧情里一直以天真烂漫形象出现的大泽玛利亚，在动画里也被修改成了“头发颜色变成金黄但我不是超级塞亚人哦”的无敌乐观新人类（“到底是有多乐观呢？”“看到有人被杀了还在惊喜地欢呼着‘烟火好漂亮哦’这样的乐观！”“…………”）。至于曾经在游戏中以热血写手招牌榜样登场的御法川实（翔武：同样是写手，为啥就差别这么大呢……），在动画版里则被弱化了热血属性而单方面强化了怪蜀黍属性，不但没有了游戏中雷厉风行的行事风格（也多少削弱了“电脑屏幕不亮一定是坏了（其实是没有插电源）”这种过分八嘎的属性）——至于在游戏中曾经以迷糊著称的机千晶，本次则以情报贩子的配角身份不断插科打诨。当然那位做出“想以奖券作为卖点推动杂志销量，结果奖券却不小心印成了透光可见版，结果人人都中头奖”这种蠢事的光头社长在动画中依然有登场露脸，但是大家只要在意他与游戏保持一致的属性依然只有“光头”这一点就足够了……

曾经在WII平台上以满分作品成为轰动级话题大作的《428-被封锁的涉谷》，在动画版以超级无敌的高质量制作水准取得了越发高涨的关注人气之后，CHUNSOFT宣布了要将这一被无数宅男交口称赞的作品进行多平台移植的消息。



本身以音响小说这种特殊作品的属性，除了对剧本的要求比较严苛之外，在移植难度和对机种平台的机能要求方面都不存在太多障碍，本次移植除了会针对PS3的特性而进行高清化加工之外，还特别出于对PSP便携性的考量而做了一定程度的优化，不仅原有的精彩内容被原汁原味地予以保留，新增加的内容更是让原有的玩家也觉得诚意十足。PSP版游戏的预约特典将是收录大量珍贵影像以及相关照片的DVD，其中还将收录本作导演与编剧之间对谈的特别视频，将从制作方的角度重新解读这场发生在涉谷的恐怖事件，而关于演员的一些幕后趣闻也将会在采访中得以披露。

这不是合金装备的双生蛇之争，却是两条为了各自的目标而舍弃生命为之搏斗的双蛇姐妹的死命之决。

曾经作为商业重地的涉谷，不过是她们纠缠羁绊旅程中的一个小小转折点，被牵扯进来的人们有些因为邂逅而改变了人生，更多的则开始反思起曾经迷惘的过去，或者淡定，或者继续奔赴前程，这未必不是件好事，或者纵然是命运开的玩笑，却也被大多数乐观的人微笑着接受。

双蛇的绝情与怜惜，还将在未来的岁月里继续痴缠绵延。那些因为病毒而绽放出绝命之花的牺牲者，是蛇们的饲料，也是少女们成长的养分。

你不曾见过蛇的微笑，因为它们本是冷血的动物，即使有过刹那的热情，也会被杀生的本能所吞噬了仅有的善意。 □文/绫小路义行



碎碎念： 吉他天天弹是很幸福的一件事。不过目前正在为了下一个目标而努力，预计年底买电钢琴。电软的小沛买了一架YAMAHA的电钢琴，大体正是我所想要的。努力赞钱中（攒不下来就去打劫小沛）人活着到底是为了什么？总是不停的在思考这个问题，或许就是在追寻些什么东西么？什么呢？梦想么？那就让我们一直做一个追梦人吧！

动漫世界中的十二生肖——猪

麦兜响当当

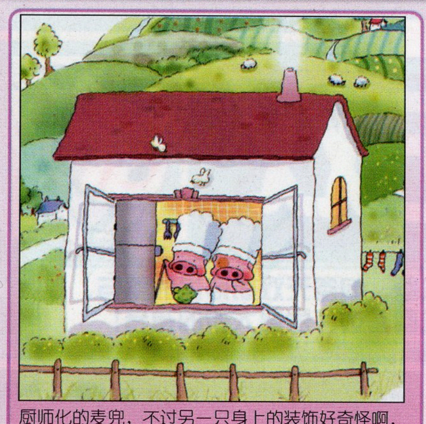
麦兜，一个长得不帅，头脑平平的小朋友，和妈妈麦太，在香港一个叫大角咀的地方过着并不富裕却很快乐的生活，和春田花花幼儿园的小朋友们一起慢慢长大……右眼上有个胎记的麦兜，喜欢吃大鸡腿，只吃肉不吃菜兼贪睡。（包子：其实我觉得最近自己已经患上了非常严重的厌食症了，除了大鱼大肉，什么菜都没胃口吃啊……）麦兜单纯乐观，资质平平，却有很多梦想。希望、失望、希望、失望……一个接一个，都是失败，但麦兜还是凭他正直善良的“死蠢”创造了他美丽的世界。麦兜或许傻，或许笨，或许慢，在人生的追求中屡屡尝试屡屡失败，但他却把生命过得自自然然，象在做一件简单的事。许多朋友，都比较喜欢麦兜，就是因为他不完美，象我们每一个人。他的希望，让人看了喜悦，他的失望，让人感同身受。

麦唛是麦兜的表弟兼同学，也算是麦兜唯一的猪类朋友。他跟麦兜同样地爱吃、爱睡，也很长肉。麦太是一个单亲妈妈，所有希望都寄托在儿子麦兜身上。典型的港式阿婆的样子，365行，行行都做，但是各个都不精，一心希望麦兜的EQ、IQ都能达到“天才级”，最擅长做快快鸡，麦太原创。

说起今年暑假上映的大片，除了皮克斯的《飞屋环游记》和超大作《变形金刚》、《哈利波特6》以外。麦兜系列的第四部电影作品《麦兜响当当》绝对是内地杀出的一匹黑马，短短半个月的时间，全国影院票房已达6300万元。对于动画电影来说实在是个不俗的成绩。同时，《麦兜响当当》将于8月13日在香港公映，而下一部麦兜电影的创作也已启动，可能将于两年后上映.而之后片方将全力引进“麦兜”进入内地，力图将其打造成华语动画第一品牌。


温文尔雅的麦兜和妈妈的合影（笑）。

长江三峡，考古学家掘出庞然巨物，手工



厨师化的麦兜，不过另一只身上的装饰好奇怪啊，像树叶一样的装饰。

奇劣，一看竟是麦子仲肥又一废物出土！麦子，名兜，字仲肥，是我国一位吃饱撑的思想家、发明家。正当大家不知如何处置这大而无当之物，一位怀疑是麦子十八代后人的小朋友，麦兜，正与妈妈麦太一起在香港发呆。

麦兜很慢，很乖，很钝，被评定为多元低智能。麦太也好不了多少，半辈子乱冲乱扑，却都在扑空。为了自己，为了麦兜，麦太决定带麦兜来内地闯天下。到了武汉，麦太忍痛先把麦兜送到山上一武术学校“太乙春花门”寄宿。山上生活清苦，掌门道长呆头呆脑。麦兜无心习武，最大的乐趣是跟小同学偷入炼丹房煮方便面；值得庆幸的是，麦兜的身边还有一位可亲的助教“熊宝弟弟”，不时照顾麦兜。

“打遍天下无敌手世界幼儿园级别武术大赛”即将举行，“太乙春花门”小朋友软手软脚，看来只有挨揍的份儿。同时，道长发现祖传炼丹炉竟有方便面碎，震怒之下，重罚麦兜。小同学四散，麦兜也偷偷下山找电话，望麦太把他接走。山下，麦兜无意间得知道长的一段往事——年青时道长曾跟国际武术巨星李小麟相约罗湖大战！决战后，道长闭关苦思，终于明白要把太极拳革新的重要，同时把这重任寄托在新生的一代。原来一直鼓励着麦兜的熊宝弟弟，竟是道长扮的！麦兜知道后，大为感动，决定回到山上，好好跟道长学习推手。

“打遍天下无敌手世界幼儿园级别武术大赛”，麦兜迎战各地好打小朋友。这时，麦兜祖宗麦仲肥的巨物突然当、当、当的响起。原来这是个一年等于一秒，每三千六百年才报一次时的大钟…大成若缺，大器晚成。麦兜忽然领悟出太极拳，以至自己生命的道理…

回到香港，麦兜跟麦太以自己的步伐一步一步，往以后的日子进发。

其实，真正的麦爸麦妈是谢立文和麦家碧夫妇，两人是漫画界的黄金组合，谢立文创作故事，麦家碧负责漫画。谢立文毕业于悉尼大学，有教育和电脑双学位，他聪明，幽默，但骨子里还是传统文人，说出的话经常是深刻得吓人，比如：“如果将来我要写一个大悲剧，我希望观众从头笑到尾，但很惨。这可能也是中国文人的特质：哀而不怨。”

麦家碧是在香港理工大学学的平面设计专业，还没有毕业的时候，她就开始画插画。有一次，她去找工作，老板就是刚从澳大利亚回来开出版公司的谢立文。本来谢立文觉得麦家碧的插画跟当时的风格不合，但被她这个人的气质莫名打动，于是就请她画插画，开始了两人二十多年的合作。等到她毕业，不仅找她来，还当起她的经纪人。最初，谢立文想创作的故事的主角是个小男孩，他有一个玩伴，小猪。结果在开始创作之后，谢立文和麦家碧发现，他们更喜欢的是那只小猪，更奇妙的是，这只小猪在读者哪里也更有人气，后来，他们干脆不要那个小男孩了，让小猪当主角了。接下来就是，《麦兜的故事》连续推出23本，被选为香港中学生最佳读物；

第一部麦兜电影《麦兜故事》在2001年上映时，10天下来，就有1000多万港币的票房，超过很多由大牌明星主演的真人电影。

麦家碧和谢立文是在麦兜出生后又过了很长时间才结婚的，所以可以说，两人是奉子成婚。麦家碧和谢立文性格是互补类型的，就像麦家碧说的：“谢立文很幽默的，但是却稍微有些内向，沉默的时候比较多，相熟的话便会觉得他很好相处。他很聪明，考虑问题很全面。如果我看到一件新鲜的事情回头与他说起，他便会与我分析其中的道理。而我却总是很迷糊，就好像麦兜。”而谢立文喜欢用这样一句话表示对麦家碧的感情：“是你的温暖，把我变了一块蜜汁叉烧”。好玩的是，两人一起到内地宣传影片，都是麦家碧在接受采访，而谢立文经常“习惯性地睡过头。”

总之，看过了超大IMAX的《变形金刚》和皮克斯FANS必看的《飞屋环游记》，以及差强人意的《哈6》，看看国内的《麦兜》绝对是一种精神上的放松，偶尔应该童趣一次嘛，最后预祝这位小猪越走越远！

“木有鱼丸”= =+

问答无双

集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 最近出的几个PSP游戏都玩不了！怎么办！有办法能用5.50或者5.00玩到吗？不是说刷的自制系统有版本欺骗功能吗？在哪，我怎么没找到？5.55自制系统什么时候才能出？

Changelog

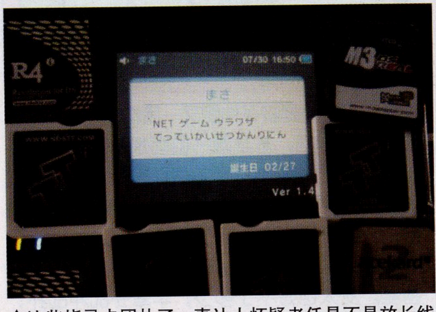
Version 3.30:
- Improved menu options.
- Fixed bug in network update.
- Now you can change version.txt to 5.51.
- Spoof Mac address in XMB.
- Improved the ChikHEN patch system.

答：版本欺骗在这里。不过这个版本欺骗暂时还不支持弄到5.55，就算弄到了也不可以玩——因为这个功能只是检测的时候让系统误以为是高版本，实质上并没有变化，但以NBGI为首的那群鬼游戏厂商的产品都是真正的用到了高版本固件的功能，所以无法运行，就算能运行，也就是和《偶像大师》一样半吊子有问题了。所以……还是等吧，或者买正版好了，只要你不怕麻烦又有一台2000主机的话……刷成官方系统玩UMD，想刷回来就神电。由于很麻烦所以只是理论的可能，大家斟酌。

问 听说最近NDSI也不能玩烧录了，真的假的？那我现在买NDSI还来得及吗？有什么要注意的呢？烧录卡买什么好？

答：是这样的，8月初老任对NDSI的主机固件进行了一次强制升级，只要连上Wifi商店，就会把机器给升到1.4J版本，这个版本中对烧录卡进行了一举封杀，目前确认团扑的烧录卡有：

DSTTi
Hyper R4i



↑这些烧录卡团扑了，真让人怀疑老任是不是放长线钓大鱼

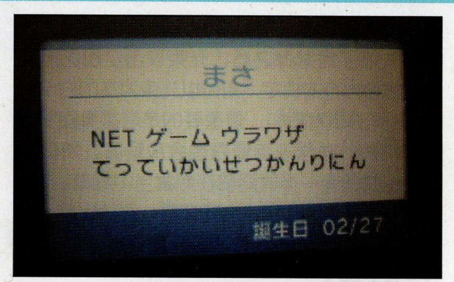
ak2i
R4 Ui
R4i Gold
EZ Vi

也就是基本所有烧录卡都灭掉了。所以玩家一定要注意，别升到1.4级——这样意味着无法再使用DSI商店，用烧录卡的话，就自己权衡吧。当然面对这个事情烧录卡厂商也不会沉默的，所以很快，破解的方面就传来了消息。你是要听好消息还是坏消息呢？

好消息是：R4i gold官方在一星期内就宣布1.4固件已经基本破解完毕，并且演示了r4i gold在1.4系统上运行游戏和自制软件的视频。

坏消息是："工作人员透露称该产品将于近日发售"。是的没错，是该产品而不是新固件……所以固然这次是有办法撑过去了，不过如果接下来老任继续更新的话，能不能一劳永逸还是个挺严峻的事。就在截稿前夕，ez5i传来了好消息，官方通过更新固件的方式解决了1.4J的问题。不过今后的发展情况还是不好说的。是否以后的系统更新烧录卡还能否解决呢？完美模拟ndsi环境的新一代烧录卡还有希望面世吗？这

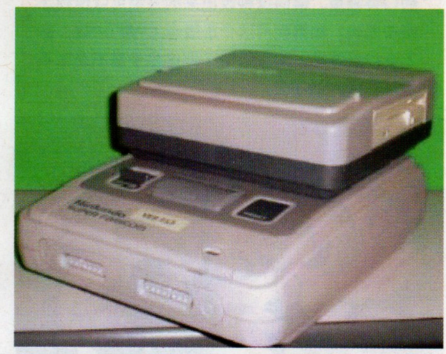
交流 北京 王宇 看了八房的特稿，我特意去玩了DQ9，发现DQ还是挺好玩的。
男，20岁，北京市丰台区，100080



↑升级后，第一批烧录卡无法进入loader界面。

些问题目前还不好说。现在如果要买的话，就看情况购买这两个牌子的产品吧。

问 前几期八房你说过，日本人管烧录卡叫マジコン，请问这是什么意思的？是蔑称吗？



↑如图，这个东西就是烧录卡概念的雏形，国内很少见的。

答：这个マジコン是简称，全名叫做“マジックコンピュ—タ—”，也就是magic computer。这是早年间，SFC时代出现在SFC主机上的一款外设。利用这个外设，可以将卡带中的内容提取出来（当然，开发初衷并不是ROM，而是进度一类的）放到其他平台（比如PC）上进行操作。由这个外设催生了一批同人软件的诞生，算是一个小小的风潮吧。烧录卡在GB时代正式出现之后，也有在日本进行贩卖，不过为了名头上说得过去，起初还是标榜烧录卡是用来导出备份游戏进度的外设，于是沿用了マジックコンピュ—タ—这个名字。不过事实上烧录卡是干什么的大家都很清楚啦（摊手），所以反过来，时间一长マジックコンピュ—タ—就成了烧录设备的代名词，简称マジコン。Wikipedia上对于マジコン的说明是：“拷贝电子游戏的ROM，并且将这份拷贝在对应游戏机平台上运行的设备的总称”。

问 救命啊！前不久我的女朋友出差，将她的NDSI给我，叫我每天帮她玩《任天狗》和《动物之森》，但是这俩游戏都没什么意思，我就玩了几天就没管了，结果前两天打开一看，狗也跑了动物之森里也变样子了，怎么办啊！再过一段时间女朋友就要回来了。



↑机械模拟再精密也比不上有血有肉的生物啊

答：这个，如此着急的话为什么要用月刊来问啊！（汗）估计现在这位兄台已经被收拾过了（捂脸）。不过说起来，最近这类真实事件联动的游戏确实越来越多了。往好了说，就是游戏容易有代入感，可以调动玩家感情，往坏了说，干脆就是强迫游戏嘛。反正个人是对此类游戏不太感冒……顺便，说起来此类游戏是通过卡带内置时钟和DS本体时间进行比对来判定时间的，所以以后若是还有遭遇类似这位兄台的朋友，不妨试试关机之后把卡拔下来。长时间不玩的话其实还可以试试调DS本体时间。

以下是邪道方法：任天狗的话，干脆把原狗砍了，重新建立一只同名新狗，再耐心细致地培养两天，一般都可以七八分像蒙混过关啦。动物之森比较要素较多比较麻烦，嘿嘿，老金伺候……果然还是真狗比较好啊。

问 请问书中介绍的那些推理游戏我都挺想玩的，但是没有汉化，看不懂怎么办？那些游戏会出汉化吗？

答：有些大概会，有些受众面比较窄或者文本量比较大的估计就没有汉化了。严格的说来即使是最严谨的汉化也无法100%再现原文的语境



↑这游戏的受众很小，汉化没戏了，素质却很高，遗憾啊。

等，所以真正想玩的话还是要耐下性子稍微学一下日语的。不单是回函卡，邮箱里也有收到类似的问题，而且经常可以在ROM发布帖里发现有人在喊我要汉化啊，为什么还没人汉化一类的。老实说这风气很不好……大家自重。

问 请问《高达战争宇宙》中，对战有何要点，单机时候用的海牛什么的，对战一放必杀就暴卡无比，老是掉线，我朋友就喜欢用F91和EX-S，一放必杀一跑我就怎么都打不着了，怎么办？

答：对战的基本要点可以去看看以前我写过的一个心得，可能会有点帮助。由于这个系列的游戏卖点主要是场面，所以其实平衡性不怎好的，对战也就马马虎虎啦。其实我可以推荐给你一台神机：

主要武器威力低得相当的惨，不过种类是机关炮，命中率那是非常的高，蹭啊蹭啊对方的血就少了。不过主要推荐理由还是副武器的烟雾弹，放了烟雾弹之后，光束攻击全都吃瘪而且会解除对方的锁定，对付以光束为主的白卡、F91一类的非常舒心，最重要的是烟雾弹回复速度非常快，必杀攻击最后也会放烟雾，所以基本上一仅里有一半时间都在烟雾当中猫着。F91和EXS本来速度就快，你开烟雾，解除锁定，对方再锁定，你再开，几次下来就足够把对方晃得天昏地暗了……



↑名字叫XEKU-EINS，记得是密码关得到的

至于联机卡，那是游戏本身设计缺陷，基本无解，你俩可以试着都把CPU调成333，能略微好一点。顺便我挺期待本系列的新作的……

问 口袋金银快出了，我订了口袋银的正版。我在白金里用存档修改器改出了历代的主角宠物（四代御三家），打算到时候传到正版的口袋银里。请问这种改出来的宠物可以传到正版卡里吗？如果我用这个正版卡上WIFI对战，会不会被封账号？如果被封了那这盘卡是不是就不能玩在线对战了？



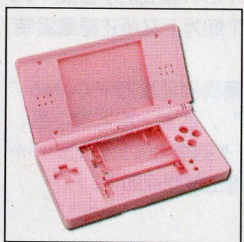
↑好像不少玩家都喜欢银魂版（？），我坚持走少数派路线，这次玩金版。

答：不是的。封账号封的是本体账号。卡带的话不受什么影响，而且口袋妖怪系列是可以删除进度的啦，标题画面↑+SELECT+B就是了。不过你的想法估计实现起来也不是很顺利，因为历代，为了平衡度的考虑，是不允许一开始就与前作进行通信的。估计这次还是要等到一定程度后（估计是捕虫大会和普通系会馆那里）才能够进行吧。顺便，其实就算使用了修改过的宠物，只要修改范围是游戏本身合理的范围之内，一般都不会被封账号的，我在WIFI上看见过全闪光队咧= =|||。比起这个更要注意固件版本问题，如果是NDSI的话有可能会要求升级，

交换 广东 陈铭智 翔武我要挑战你，怪物猎人我用弓打双轰龙最快11分42秒。
男，14岁，广东省东莞市莞城区

参照本期的第二个问题，可不要一不小心升成1.4J了。

问 我的NDSL断轴后套了一个水晶套，可是最近每次开机上屏都有杂色，有点像看电视被干扰那样的红色条纹，时断时续，有时敲两下就好了。这是怎么回事？



答：这是因为断轴后，轴内的旋转端子产生错位，压迫了排线造成的。NDS上屏的排线在轴重绕了半个圆弧通到上屏，所以如果受到压迫的话，就会产生杂讯。一般来讲以屏幕上出现红色杂色或者屏幕整体偏色为多。这种情况比较好解决，神游直接保修，其他的换个壳就行了。现在NDS的组装壳价格不等，组装货其实也是一样用的。大致在80到130之间，但是一般自己没法装，去找修机器的地方装的话会比较贵，当然最贵也不能超过200。换壳的时候最好能在旁边看着，一来眼见为实，二来也是学习学习嘛（笑）。有时排线可能会出故障，那样的话就很麻烦了，干脆直接换NDSI好了。

问 我不怎么玩游戏，前不久听人说怪物猎人流行，所以NDS和PSP上都出了怪物猎人一样打的游戏，是真的吗？像怪物猎人那样几个人一起打打怪物的？好玩吗？你们会做攻略吗？在MHP3出来之前，玩玩类似的游戏也不错。

答：呃，这个嘛，有是有的，但多少还是有些区别的，请关注我们的游戏介绍和新干线（新干线虽然不是我负责但有好游戏我也会及时提醒的哦）。确实最近有卖点与怪物猎人类似的游戏登场，但实际上游戏也没有正式面世，所以究竟好不好玩就两说了。

PSP版：PSP版的作品是NBGI公司开发的《噬神者》（GOD EATER），玩家们要扮演的角色是充当救世主的少年少女，要在一个近未来的科幻背景下，手执巨大的“神机”来对抗正体不明的敌人“荒神”，主角的武器可以通过某种方式在三种形态下互相转换。游戏倡导的卖点是“集团vs集团”，据说玩家可以联合在一起对抗狡猾的巨兽集团。不过那啥，一来游戏



视频很花哨，看不出实际东西，二来这游戏是技术的NBGI做的，到时候能不能玩到还是个问题……

NDS版：NDS版也是NBGI出的，叫《怪兽猎人》（Kaiju Hunter），这个，卖点嘛，我怎么知道。从截图上什么都看不出来。总之是可以三人联机，挑战巨大的怪兽就是了。

什么你说那啥，最重要的怪物为什么没有看到。你要看吗你真的要看吗？（假如是论坛的话我必然要往下拉20行空行）。下面是PSP版和NDS版怪设对比。

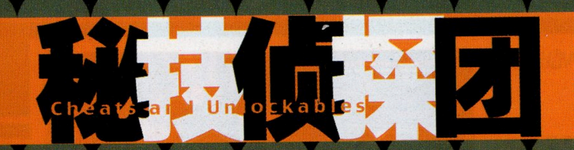


哈哈哈你感觉如何感觉如何啦？总之那啥，就是这样了。虽然都是以联机协作作为卖点，但两者间，两者和怪物猎人之间想必差异还是非常大的，所以玩玩的话也不要抱着“玩怪物猎人”的心态，毕竟是不同的游戏没有可比性嘛。

问 请问勇者斗恶龙9什么时候出汉化！还有达玛神殿怎么进，我进去了但没法转职！



答：首先要和最上面的神官讲话，得知大神官失踪的消息，之后学会动作“鞠躬”，然后就去东边的达玛之塔吧，在塔门口鞠躬一下门就会打开，之后就可以进去打BOSS了。完成任务后回去就可以转职了。类似的地方还有后面的沙漠城找黄金蜥蜴，要到城堡左侧墙根的树附近使用拍手，看不懂日文的话比较容易卡在这两个地方。



秘技侦探团改版完毕！本栏目负责为大家收集游戏中的隐藏要素、秘技以及金手指，攻关中碰到麻烦的话，就来这里看看吧！谨记修改要适度哦。

PSP BLEACH 灵魂热斗6

简单拖时间法

游戏中有许多需要生存若干秒，按受伤状况获得评价的关卡，这种关卡中，只要按下HOME键（PSP3000是PS键）呼出退出游戏选单，然后静待，计时并不会因此停止，所以可以轻松获得S级评价。



NDS 加油伍佑卫门 东海道中大江户天狗返卷

换装

在游戏中发现30个以上的ノストラ君，就可以更换该角色的服饰。

ゴエ：新世代
エビ：ふんどし
サス：ブルマ
ヤエ：セーラー服

迷你游戏スペースマンボウ

将GBA卡带《杰作选 加油伍佑卫门1&2》插入SLOT2，就可以选择游玩KONAMI的自制游戏スペースマンボウ的第一面。

出现GBA版角色

将GBA卡带《杰作选 加油伍佑卫门1&2》插入SLOT2之后进入游戏读取进度，就会出现以GBA版的マッギネス将军等人为主角的游戏模式。



隐藏特典

将隐藏在版面中的ノストラ君找出来，达到一定数目时即可开启隐藏特典。在占卜屋花50文可以获得其隐藏地点的提示。11个以上追加DS DOWNLOAD PLAY模式的小游戏“VSだいちゃんこ”。30个即为上文所述隐藏服装

最终BOSS弱体化

在游戏的特定场景找到隐藏的NPCuese“かも兵”和“ねぎ作”，达到一定次数之后，最终BOSS天狗りキング的能力就会弱化。“かも兵”和“ねぎ作”的出现地点如下：

STAGE2 品川
STAGE3 吉原
STAGE4 兴津
STAGE6 池鲤鲋
STAGE7 京

NDS 勇者斗恶龙9

乱数重置

使用中断存档保存，之后关机再开读取即会重置乱数（部分烧录卡无法成功）。乱数决定掉落物和蓝色宝箱内容物，如果是模拟器的话，可以通过中断存档→读取→读秒开宝箱的方法来大致预测蓝色宝箱物品。

特效武器倍率

使用特定武器攻击特定的敌人，会造成比平时更多的伤害。大致伤害倍率如下。

隐藏强力武器

在宝物迷宫的宝箱中，有可能捡到名为“风林火山”的扇子，说明文字是“さまざまな能力をひめた异型のおうぎ”（有着各种能力的异形扇子），它拥有如下四种特效，必定发动，非常实用。

1. 必定最先出手攻击
2. 附加气力下降一段效果，如果使用扇系技能おうぎのまい（扇之舞）的话，可以一口气将蓄气级别很高的敌人打回原形。
3. 敌人的格挡无效，蝾螈战士系敌人的攻击转移也无效
4. 和金属系武器一样，必定对金属系敌人造成损伤。配合おうぎのまい可以重创金属系敌人。

种族	倍率	使用装备
ドラゴン	110%	所有剑系
	120%	ドラゴンキラー、ドラゴンスレイヤー、龙王のツメ系
兽	110%	所有枪系
	120%	まじゅうのツメ、じゅうおうのツメ
ゾンビ	110%	所有棍系
	120%	ディバインスピア、ホーリーランス
水	110%	所有扇系
	20%	バトルフォーク、トライデント、グラコスの枪、うみなりの杖、わだつみの杖
怪人	110%	所有鞭系
	120%	女帝のムチ系
恶魔	110%	所有杖系
	120%	ペンタグラム、ヘキサグラム、天使の弓系
机械	110%	所有爪系
	120%	ドリルクロー、ハイパードリル
物质	110%	ハンマー系全般
	120%	ふんさいのおおなた、きょじんのハンマー、アトラスのかなづち
虫	110%	所有短剑系
	120%	バタフライダガー、よるのパピヨン
鸟	110%	所有弓系
	120%	かりうどの弓、スナイピングボウ
植物	110%	所有斧系
	120%	たつじんのオノ
エレメント（元素）	120%	しゅらのこん系、まよけのツメ



越狱续集！

完成越狱剧情后，可以在世界各处找到当时的牢友共9人，名字和出现地点分别是：

1アギロ：箱舟
2ナーガル：カルバド 集落
3タイモン：ビタリ山ふもとの小屋
4ニクス：サンマロウ教会2层
5アントニオ：ウォルロ村瀑布右侧
6リゲル：ベクセリア左上
7ガルシア：ダーマ神殿1层
8トマソン：ナザム村防具屋
9ウロツキー：カデス牢狱　望台
10主人公

10个人的名字第一个字母连起来就是アナタニアリガトウ，XXX。即：あなたにありがとう，XXX（谢谢你，主人公名）。

NDS 巴哈姆特之血

金手指

游戏ID
CYJJ/4B74EEEB

按SELECT键金MAX	
94000130	FFFB0000
0216BDA4	05F5E0FF
D2000000	00000000

HP9999	
620C6C54	00000000
B20C6C54	00000000
10000098	0000270F
D2000000	00000000

MP9999	
620C6C54	00000000
B20C6C54	00000000
1000009C	0000270F
D2000000	00000000

按SELECT键全员技能级别MAX	
94000130	FFFB0000
C0000000	00000005
2216AAC5	0000000A
1216AAC6	00000A0A
0216AAC8	0A0A0A0A
1216AACC	00000A0A
2216AACE	0000000A

New Releases 新作游戏发售表

本期大推荐

由于5.55的破解问题，很多游戏目前玩不到，导致最近明明应该有游戏玩，但是玩家们又度过了一个游戏荒。如果不是因为前一阵出的一些游戏耐玩和素质高，估计早就没得玩了，厂商的反破解技术随着破解的进步而进步，真不知道接下来还有什么可玩的，不过可期待的游戏还是很多的。本期截止统计时间：2009年8月20日。

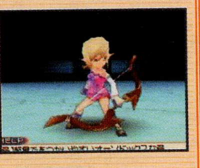
每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

09.12 口袋妖怪 心金/魂银 NDS



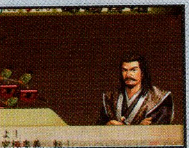
金银的复刻版是下月关注的重头。利用现在NDS的口袋妖怪系统和画面重新制作金银目前还想象不到素质可以到达什么高度，但金银本身的高素质是不会变的，拥有最高人气的两部作品让我们拭目以待吧。

09.12 沙迦2 秘宝传说 NDS



为了纪念沙迦系列20周年而重新制作的作品，战斗系统上，相比原作有很大区别，包括战前准备、高速情报表示等均有变化，另外原作中最多27个敌人的配置，本作则强化到了可以同时与50个敌人战斗。

09.17 太阁立志传5 PSP



《太阁立志传V》凭借着精良的制作和多样的玩法深得玩家好评，被誉为"太阁"系列的顶点之作，在游戏中玩家可以扮演多种角色，分别有武将、富商、忍者、海贼等等可以扮演。喜欢战国历史的不要错过。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

8月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
08.20	狼隐	KONAMI	AVG
08.27	无名游戏 目	NBGI	RPG
	超级机器人学园	NBGI	RPG

9月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
09.12	口袋妖怪 心之金	任天堂	RPG
	口袋妖怪 魂之银	任天堂	RPG
09.17	狼与香辛料	ASUKI	AVG
	偶像大师	NBGI	SLG
	沙迦2 秘宝传说	SQUARE ENIX	RPG
9月	钢铁大师	Genterprise	SLG

10月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
10.01	闪电十一人2 威胁的侵略者	LEVEL5	RPG
	蓝龙 异界的巨兽	NBGI	RPG
10.08	黄金太阳DS	任天堂	RPG
	真女神转生 STRANGE JOURNER	ATLUS	RPG

11月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
11.06	召唤之夜X 泪之王冠	NBGI	SRPG

12月后发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
12月	公主联盟 圣剑勇武传	STING	SRPG

未定发售日游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
年内	雷顿教授与魔神之笛	LEVEL5	AVG
	光之四战士 最终幻想外传	SQUARE ENIX	RPG
	BLEACH DS 4TH	SEGA	SRPG
	二之国 另一个世界	LEVEL5	RPG
	AGAIN FBI超心理搜查官	TECMO	AVG
	PostPetDS	MMV	ETC
	马里奥X索尼克 冬季奥运会	任天堂	SPG
	符文公房3	MMV	SLG
	电击学园RPG	ASUKI	RPG
	HUDSON X GreeeeN	HUDSON	RAG
未定	迷你四驱OL	ROCKET	SPG
	沙迦 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
	赛尔达传说 灵魂轨迹	任天堂	ACT



8月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
08.27	天诛3	FROMSOFTWARE	ACT
	灵魂能力 毁灭宿命	NBGI	FTG

9月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
09.03	侍道2	SPIKE	ACT
09.17	太阁立志传5	KOEI	SLG
	伊苏7	FALCOM	ARPG
	428 被封锁的涉谷	CHUNSOFT	AVG
	游戏王TF4	KONAMI	TAB
	实况力量棒球P4	KONAMI	SPG
	家庭教师 灵魂喷射	TAKARATOMY	ACT
09月	真三国无双5 Special	KOEI	ACT
	侦探神宫寺三郎 尘埃与钻石	ARCSYSTEMWORK	AVG

10月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
10.08	GT赛车	SCE	RAC
	阿童木	D3PUBLISHER	ACT
10.22	遥久时空3 命运的迷宫	KOEI	AVG
10月	超时空要塞UF	NBGI	STG

11月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
11.01	最终幻想 纷争UT	SQUARE ENIX	ACT
11.01	女神异闻录3	ATLUS	RPG
11.12	神眷之力	ATLUS	RPG
11.19	巫术 生命之楔	Genterprise	RPG
11月	装甲核心4	FROMSOFT WARE	ACT

12月后发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
12.03	梦幻之星P2	SEGA	ACT
12.17	女王之刃 混沌螺旋	NBGI	SRPG
12.24	幸运星 网络偶像育成	角川书店	AVG
12月	风云新撰组 默示录	FROM SOFTWARE	AVG

未定发售日游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
年内	GOD EATER	NBGI	ACT
	穿越宝藏	SQUARE ENIX	ARPG
	小小大星球	SCE	ACT
	铁拳6	NBGI	FTG
	创造球会6	SEGA	SPG
	战场的女战神2	LEVEL5	ACT
	PUYOPUYO7	SEGA	PUZ
	背后灵	LEVEL5	AVG
	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	不死骑士	TECMO	ACT
	铁拳6	NBGI	FTG
	乐克乐克 午夜嘉年华	SCE	ACT
	盒蛋战机	LEVEL5	RPG
	战斗灵魂	NBGI	TAB
	横行霸道 唐人街	ROCKSTAR	ACT
	杰克与达斯特 失落的边境	SCE	ACT
未定	合金装备 和平行者	KONAMI	ACT
	忍者活剧 天诛红	FROMSOFT WARE	ACT

09 17 伊苏7 PSP



游戏叙述历经古王国伊苏的冒险后6年，已23岁的亚特尔与伙伴多奇一同在世界各地持续冒险，并在机缘巧合下来到憧憬已久的北亚弗洛卡大陆亚尔塔司公国，传奇冒险家亚特尔再度揭开冒险的序幕。

09 17 428 被封锁的涉谷 PSP



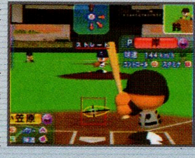
曾经在Wii平台上创下FAMI通杂志第九款满分游戏评价的AVG作品《428被封锁的涉谷》将正式登陆PSP和PS3。游戏是典型的音响小说式的文字冒险类游戏，游戏中的剧情都将通过真人演出的画面来表达。

09 17 游戏王TF4 PSP



本作中的故事舞台将设定在《游戏王5Ds》，游戏中的登场人物就自然少不了不动游星等主角级的人物了。本作的收录卡片全总数超过4000张的卡片数量，SOVR、DT6、ANPR等新卡都会被收录进来。

09 17 实况力量棒球P4 PSP



《实况力量职业棒球》系列中的人物虽然看起来都很Q版，但是其比赛中的系统却是非常的贴近真实。本作还可以自动继承前作《实况力量职业棒球P3》中的原创选手数据，可继续在本作中培养选手。



掌机快乐赢

嗨！

每期都有新变化的"掌机快乐赢"又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！

怪物猎人雪山包
二等奖3名



一等奖 1 名
盟区战卡+一年VIP+300道具点

特别奖
NDSBBS提供玩偶1个



三等奖5名
动漫挂饰

小提示：
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为 10 月 25 日，时间以当地邮戳为准。
3、中奖名单将在 124 期刊登。回函卡复印无效。




飯
亀